

ISSN 1672-8866
18>
9 771672 886049



《口袋迷》第五辑
现全面接受邮购
超值赠品1 口袋迷冰晶水球
快乐皮卡丘
电兔总动员
口袋迷独家赠送“冰晶水球”，让皮卡丘与电兔在炎炎夏日中时刻与你快乐相伴！
POKÉMON FAN 5
超值赠品2 口袋妖怪酷纸帖
特别收录最新口袋妖怪四款，同时兼有热门妖怪，把自己最喜欢的小精灵帖到属于自己的天地中吧！
超值赠品3 口袋迷光盘
4 超值大抽奖
送出50件
两款大热门文化衫加入抽奖活动，这可是真正口袋迷的标准装备喔！人手一件的极珍品！
超值定价 18元
全国火热上市中!!
邮购请注明“口袋迷5” 邮购地址：北京东区外安邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取



参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.61的抽奖活动截止时间为8月25日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

62期中奖名单

PSP

地区	姓名
安徽合肥	陈国宇

NDSL

地区	姓名
福建福安	陈斌

G6L 烧录卡

地区	姓名
新疆石河子	刘侃
陕西华阴	董慨
上海	黄森明
广西玉林	姚明昊
北京	徐晴
云南昆明	栾勋

SC-MINISD

地区	姓名
珠海	林燕东
山西运城	刘畅
陕西西安	吕强
北京	林富强
福建周宁	张亚梁
江苏连云港	林翼

EZ-FLASH4

地区	姓名
广东江门	孙俊鹏
内蒙古	刘龙
上海	周英皓
山东青岛	臧有梁
广东四会	潘俊宇

EWIN2-SD

地区	姓名
河南焦作	苑龙
大连	吴成海
福建永定	赖珑

EWIN2-MINI

地区	姓名
上海	郭志奇
浙江绍兴	程郑淘
广东茂名	费明皓

EWIN2-Micro

地区	姓名
山东淄博	许智强
重庆	田丰
河北邯郸	张晓奉



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



年度掌机游戏超大作《口袋妖怪 钻石珍珠》完全攻略本来了！秉承《绿宝石》攻略的大好口碑，掌机迷与口袋妖怪网再度携手打造国内最强口袋攻略本，最速最强万勿错过！

口袋妖怪钻石珍珠攻略本

■定价：14.80元　　10月上旬上市



广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

■定价：24元　　10月中旬



《口袋迷5》再度登场，本期将对口袋妖怪新作进行透彻研究，同时还有关于即将发售的《珍珠钻石》的总力报道。赠品本期华丽的送出口袋迷专用的水晶水球，在游泳池中好好享受口袋妖怪带来的乐趣吧！

口袋迷(5)

■定价：18元　　接受邮购



引领街头潮流风格的至酷杂志，洞察每一个最新时尚风潮，每次发售都会赢得超赞回应，火爆的销售席卷整个市场。本期正值SoCool一周年，届时超多潮流资讯让你目不暇接，各大厂商最新品震撼发布，错过定会遗憾终身。

SO COOL 2006年第(10)期

■定价：15元　　9月下旬

三大特辑——回顾中国官方游戏的风雨历程，讲述校园游戏中的多彩故事，剖析国内独特而深奥的网游市场。全彩印刷，附赠精美游戏音乐CD。

游戏批评06秋季号

■定价：12元　　9月13日上市

148页全彩16开铜版写真集，精美双面声优巨幅海报，精选声优歌曲CD＋中日文对照歌词本。首度声优写真合集，超值大优惠。

声优写真志

■定价：19.80元　　9月25日上市



特别策划——Fate/stay night深度解析，强殖装甲凯普调制综合报告，MG GUNDAM F91抢先接触，圣斗士圣衣神话，大系上市情报，海内外展会密集报道，更多强势内容新鲜赠品9月初全面揭晓。

TOYS(8)

■定价：9.80元　　接受邮购



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定、故事年表、开发者访谈、未公开原画、剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　　上市热卖中



特别策划 次世代 三分天下未来谁能问鼎／专题 SEGA街机创世纪／全剧情攻略 最终幻想3／完全攻略 勇闯尸城

电子游戏软件2006年第18期

■定价：9.80元　　9月2日上市

电子游戏软件

2006年第1～19期	9.80元

动感新势力

27～31、34、36～44期	9.80元

电子天下·掌机迷

第21期、26～28、30～49期	9.80元
第51～64期(50期已售完)	5.80元

电玩新势力DVD

33～35、38～55期	9.80元
口袋迷(5)	18元
口袋妖怪钻石珍珠攻略本(新)	14.8元
06年标准掌机典藏(新)	24元
声优写真志(新)	19.80元
SOS团活动全记录(新)	24.80元

石田彰挚爱收藏	48元
动感新势力水晶DVD	29元
SOCOOL第(1～12)期(5期已售完)	15元
TOYS第(1～8)期(5期已售完)	9.80元
游戏批评06春、夏、秋季号(新)	12元

注：◆口袋妖怪十年已全部售完 ◆口袋迷(1～4)已全部售完 请勿邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



■封面主题 / 魔界战记便携版■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、李燮
编辑：暗凌、岚枫、翔武、剑纹
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.64 2006/18

特别策划

攻略战队

新作工房

软硬兵团

电玩里屋

目录

新闻中心

游戏单间

PG吧

玩乐吧

本刊声明

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至——
yp@vgame.cn







NDS	NINTENDO		2006.09.28
	RPG	1-4人/4800日元	
口袋妖怪 珍珠/钻石		对应触笔	



在何处遇到神话中的两只神兽?

新作两个版本中分别出现的两只神兽，是真奥地区神话中提到的神灵，钻石版中的迪亚路加拥有操纵时间的能力，而珍珠版中的帕鲁奇亚拥有操纵空间的能力，玩家会在什么时间什么地方遇到它们呢？真是让人期待啊！

闪闪发光的游戏封面





分类：不明
类型：不明
特性：不明
高度：不明
重量：不明

非常可惜的是关于两只神兽的具体情报目前全部不明。

帕鲁奇亚

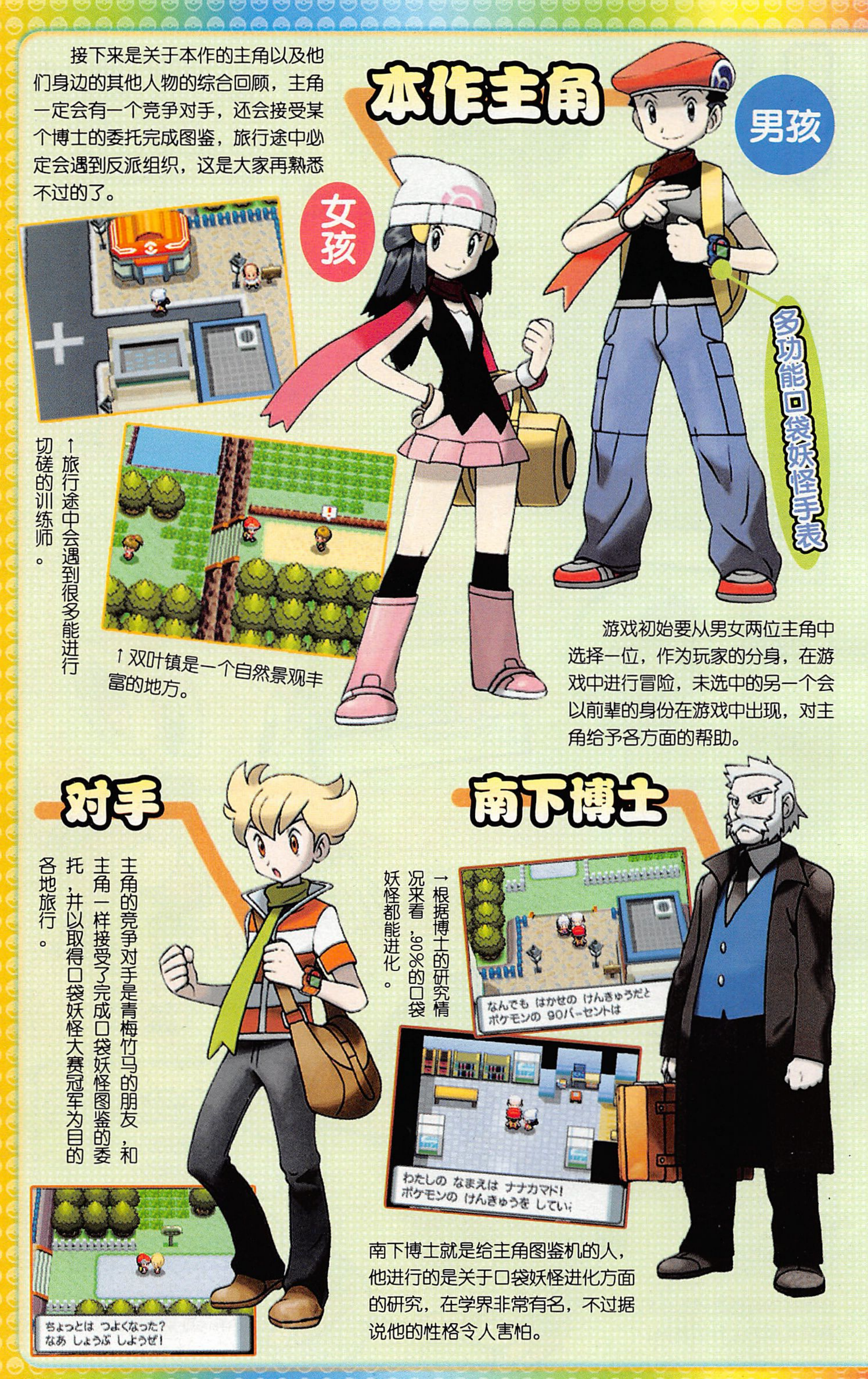


从神兽的特殊能力看来，与它们的战斗会非常难打，收服起来很困难。

分类：不明
类型：不明
特性：不明
高度：不明
重量：不明



嫩叶龟
头上有嫩苗
嫩叶龟头顶上类似嫩苗的东西，随着进化也许会改变形态。
三只初始精灵选择其一的这种设定沿用了好几代了，一般来说在游戏开始后，玩家就必须从草系、火系、水系的三只初始精灵中选出一只作为自己冒险的伙伴，而永远的竞争对手会选择属性克制自己的精灵，在本作中你会选哪一只呢？
嫩叶龟的特性是遇到危机时草系招式威力上升的新绿。
分类：嫩叶口袋妖怪
类型：草系
特性：新绿
高度：不明
重量：不明
あいての ナエトルの
はっぱカッター!
尾巴的火焰
小火猴睡着的时候，尾巴的火焰会熄灭。
小火猴的特性是遇到危机时火系招式威力上升的猛火。
小火猴
ヒコザル Lv13
ポッチャマ Lv13
36/36
あいての ヒコザルの
ひのこ!
坚硬的甲壳
甲壳的硬度会随着一定的条件发生变化，也许跟天气有关。
灵巧的五指
靠灵巧的四肢飞檐走壁如履平地。
分类：小猴口袋妖怪
类型：火系
特性：猛火
高度：不明
重量：不明
あいての ポッチャマの
あわ こうげき!
企鹅仔
高傲的性格
很讨厌吃训练师喂给它的食物。
分类：企鹅口袋妖怪
类型：水系
特性：激流
高度：不明
重量：不明
发达的脚蹼
即使在寒冷的海水里也能自在地长时间游泳。
企鹅仔的特性是遇到危机时水系招式威力上升的激流。



接下来是关于本作的主角以及他们身边的其他人物的综合回顾，主角一定会有一个竞争对手，还会接受某个博士的委托完成图鉴，旅行途中必定会遇到反派组织，这是大家再熟悉不过的了。

本作主角

↑旅行途中会遇到很多能进行切磋的训练师。

↑双叶镇是一个自然景观丰富的地方。

游戏初始要从男女两位主角中选择一位，作为玩家的分身，在游戏中进行冒险，未选中的另一个会以前辈的身份在游戏中出现，对主角给予各方面的帮助。

对手

主角的竞争对手是青梅竹马的朋友，和主角一样接受了完成口袋妖怪图鉴的委托，并以取得口袋妖怪大赛冠军为目的各地旅行。

南下博士

↑根据博士的研究情况来看，90%的口袋妖怪都能进化。

南下博士就是给主角图鉴机的人，他进行的是关于口袋妖怪进化方面的研究，在学界非常有名，不过据说他的性格令人害怕。



本作新增口袋妖怪中有一部分是以前游戏中无法进化的口袋妖怪的进化型哦！

毒刺玫瑰是双色玫瑰的进化型，用甜香的气味来吸引对手，体表到处隐藏着带有剧毒的毒刺。

电击猛兽

进化

分类：雷电口袋妖怪
类型：电气系
特性：电气引擎
高度：不明
重量：不明

电击兽的进化型，用两条尾巴缠住对手后能释放强大的电流进行攻击，特性是受到电气系的招式攻击时，不会受到伤害且速度上升的电气引擎。

毒刺玫瑰

进化

分类：花口袋妖怪
类型：草・毒
特性：自然回复、毒刺
高度：不明
重量：不明

胡说盆栽

分类：盆栽口袋妖怪
类型：岩系
特性：结实、石脑
高度：0.5m
重量：15.0kg

小胡说树的进化型，看起来一直都在哭的样子，实际上是为了排出体内的水分而做的调节。

模仿精灵

模仿精灵有着模仿对方全部一举一动的习惯，据说被模仿的对象会一直看着模仿精灵，无法移开视线。

分类：模仿口袋妖怪
类型：超能系
特性：忘恩、过滤
高度：0.6m
重量：13.0kg

小卡比

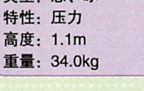


分类：大肚口袋妖怪
类型：普通系
特性：厚脂肪、拾物
高度：0.6m
重量：105.0kg

↑小卡比进化之后的体重增加可真不少啊。

玛狃拉

分类：钩子口袋妖怪
类型：恶、冰
特性：压力
高度：1.1m
重量：34.0kg







↑恶系和冰系组合的口袋妖怪不多见，很多玩家喜欢它。

路卡里奥

分类：波动口袋妖怪
类型：格斗、钢
特性：精神力、不屈之心
高度：1.2m
重量：54.0kg

↑剧场版动画《波导之勇者》里的路卡里奥，不屈之心是本作新增加的特性。

毒龙蝎

分类：怪蝎口袋妖怪
类型：毒、恶
特性：甲虫盔甲、狙击
高度：不明
重量：不明

↑两只钳子拥有非常惊人的破坏力，甚至能摧毁汽车。

樱桃花



分类：樱花口袋妖怪
类型：草系
特性：花礼物
高度：不明
重量：不明

↑平时是含苞的样子，天气晴好时变成盛开的樱花状。

小球飞鱼



分类：风筝口袋妖怪
类型：水、飞行
特性：轻快、储水
高度：1.0m
重量：65.0kg

电栗鼠



→脸上有电气袋，蓬松的尾巴能储存静电。



分类：电气栗鼠口袋妖怪
类型：电气系
特性：逃足、拾物
高度：不明
重量：不明

叉尾浮鼬



分类：海鼬口袋妖怪
类型：水系
特性：轻快
高度：0.7m
重量：29.5kg

←靠分叉的尾巴高速转动在水中行动。

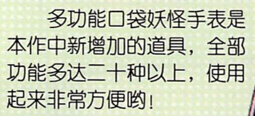
音符鹦



分类：音符口袋妖怪
类型：普通、飞行
特性：锐利目光、千鸟足
高度：0.5m
重量：1.9kg

→它能记住人们说的话并复述出来。

高科技的多功能口袋妖怪手表



多功能口袋妖怪手表是本作中新增加的道具，全部功能多达二十种以上，使用起来非常方便哟！



女主角戴红色手表

男主角戴蓝色手表



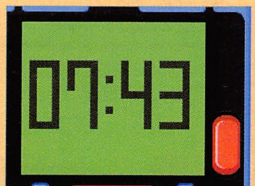
←随着冒险的进行，手表的功能逐渐增加，你能收集齐吗？

手表全功能20种以上！

下面是对多功能手表最有代表性的四种机能的介绍，从电子表到计算器应有尽有。

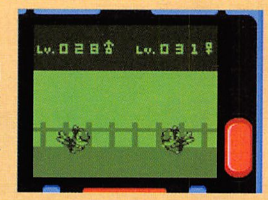


机能1 基本的电子表功能



手表最开始只有电子表功能，能用来查看当前的时间，数字很大，一目了然。

机能2 饲育屋的相机功能

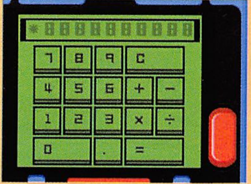


如果想查看送到饲育屋的口袋妖怪升了多少级，就可以使用这个相机功能。





机能3 电子计算器功能



除了可以进行四则运算外，还能输入数字来听对应的口袋妖怪的叫声。

机能4 招式相性查看功能



输入己方口袋妖怪招式的类型，以及对方口袋妖怪的类型，就能知道相性如何。

招式 目前已经公开14种

新作中除了增加口袋妖怪和特性之外，还增加了一些新的招式，合理搭配口袋妖怪们的特性和招式，能起到事半功倍的效果，把战局向有利于己方的方向推进，目前已经公开的14种新增招式如下。



←考虑一些坏点子来使头脑活性化，使自己的特攻上升。

→用尽全力进行突击的强力招式，但是用过之后下一回合无法行动。

↑模仿自己面前的对手出招，使用与其相同的招式，还真是万用型招式啊。

↑路卡里奥发射出能量弹，这是一种属于格斗系的招式。

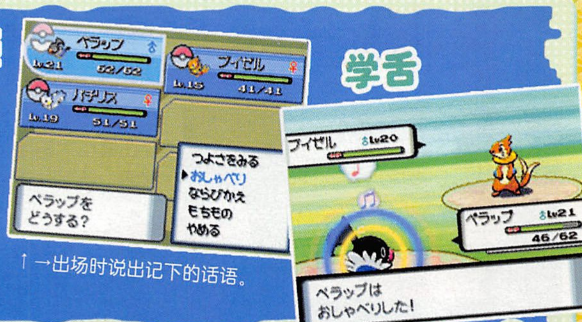
↑从口袋妖怪持有的树果中获得力量，向对手发动攻击。

→被压制击中后，对方暂时无法使用道具，是限制对方回复的好招式。

→把自己领悟的招式一次全部使用出来的技能，效果相当强。

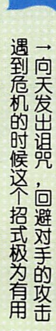
使用麦克风的技能

学舌这个招式是只有音符鹦才能学会的，发出声音用音波攻击对手，经常能使对手混乱。利用DS的麦克风机能，可以让音符鹦记住玩家说的话，有点类似《任天狗》里让小狗记住动作的训练，然后在音符鹦出场的时候，就能让它说出特定的台词！

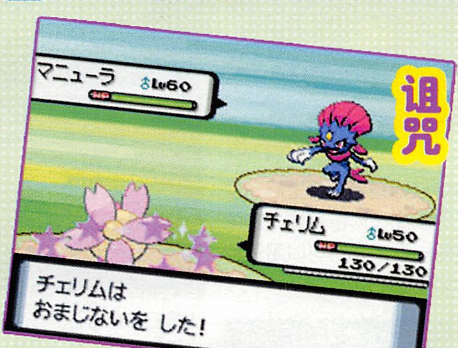


↑→出场时说出记下的话语。

诅咒



→向天发出诅咒，回避对手的攻击，遇到危机的时候这个招式极为有用。



毒菱



↑向对手的脚下投出毒菱，交换上来的口袋妖怪也会继续中毒。



烦恼之种



↑被烦恼之种击中的口袋妖怪，特性变成不眠，这样就能扰乱利用睡眠来回复的对手。

水冲击

ブイゼルの アクアジェット!

←高速突进发动猛攻，这是一定能够进行先制攻击的招式。



十字猛毒



→向对手猛攻，有很高的可能性击中要害，配合毒龙蝎的狙击特性，一举造成很大伤害。

眩晕



↑使对手眩晕，能击中防护和见切状态下的对手，扭转被动的强力招式。

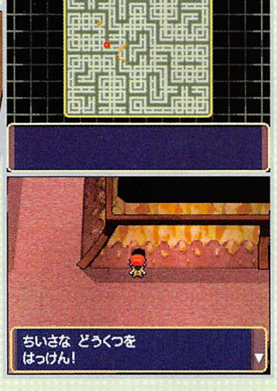
充满对战要素的地下通路





随着故事的发展，地下老人会告诉主角新奥地区存在着巨大的地下通路，玩家们不仅可以独自在这里探索，还可以通过DS的无线通信与朋友们一起玩。

↑与地下老人对话进入地下通路，这里与在地上的游戏方法完全不同。

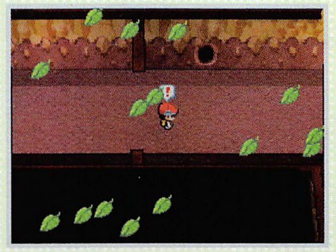


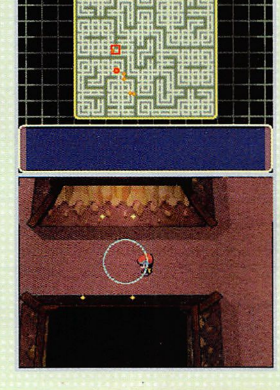
最开始从地下老人那里得到挖掘钻头，可以制作秘密基地，这个像单人房间一样的地方可以用各种东西装饰起来。

↑最初只有岩石的秘密基地，渐渐增加各种东西之后就能装饰成非常不错的房间。

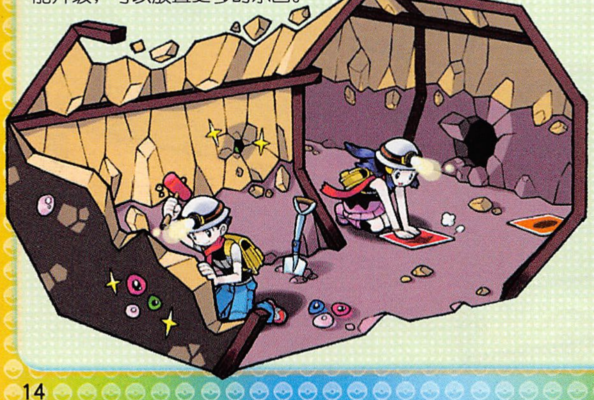








与朋友进行无线通信后，就能进入朋友的秘密基地，但是别人的秘密基地是隐藏的，无法看到入口。夺旗是相互寻找秘密基地夺取小旗的对战游戏，找到朋友的秘密基地并拿到他的小旗带回自己的房间。如果被对方拿走了自己的小旗，可以守在对方的房间门口，等他回来时再一举夺回自己的小旗。除了互相争夺之外，还可以设置各种陷阱来妨碍对方，如果在夺旗中取得胜利，自己的秘密基地就能升级，可以放置更多的东西。



在地下通路里还可以进行挖掘化石的寻宝活动，点触下屏幕，如果找到发光的地方，就在那里进行挖掘吧。

挖掘化石时在触屏上指定需要挖掘的地方，用锤子砸开一点，然后换镐来进行小范围挖掘。如果墙壁上出现裂纹，就从裂纹处继续挖掘，但是一旦裂纹横向扩展的话，就要停止挖掘以免发生崩塌。

进化的口袋妖怪超级华丽大赛

比拼口袋妖怪个体魅力的口袋妖怪华丽大赛在本作进化为口袋妖怪超级华丽大赛，四位训练家各自派出一只口袋妖怪，接受形象、舞蹈、演技三个方面的审查。

←根据给出的主题选择饰品，选择哪一个就看玩家自己的品位了。

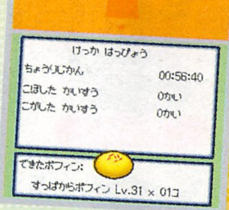


↑四名训练家各自派出一只口袋妖怪参加比赛。

形象审查包括两个方面，一个是对口袋妖怪的聪明度、可爱度等进行评分的条件分，另一个是对饰品的佩带进行评分的打扮分。玩家在冒险中可以得到各种饰品，如果佩带符合主题的饰品则会获得高分。

影响到条件分评定的几个方面都可以通过给口袋妖怪吃糖果来提高，带着各种树果去糖果屋就可以制作糖果。制作方法是将树果放入锅里边搅拌边加热，搅拌的操作用触屏来进行，如果搅拌慢了容易煮焦，太快了也会失败。





↑把树果放入锅里煮，要严格控制搅拌的节奏。



↑随着音乐节奏按下四个按键来跳舞，口袋妖怪们会做出怎样的动作呢？

舞蹈审查是对出赛的口袋妖怪进行领舞和伴舞两种表现的评分，领舞的口袋妖怪如果做出伴舞者无法模仿的动作，或者伴舞的口袋妖怪能够很好的跟随领舞者的动作，都可以获得很高的得分。

最后是演技的审查，跟以前一样是让口袋妖怪使用各种招式进行表演，结合口袋妖怪的聪明度、可爱度等条件，使用相应的招式就可以获得高分。



把GBA各版本游戏的口袋妖怪们带到真奥地区去

在游戏中只要满足一定的条件，就能把GBA火叶和宝石版里的口袋妖怪带进钻石珍珠版。如果有玩家还没有收集齐关东和方圆地区全部的口袋妖怪的话，现在就赶快行动起来吧！

下面是对各个地区里比较难收集到的口袋妖怪的大总结，希望能对玩家们的收集起到帮助，其中有很多是必须和朋友通信交换才能获得的。



←通常在游戏过程中能够捕捉到380只口袋妖怪，另外6只则是神兽。

关东地区能够收集到的口袋妖怪

《口袋妖怪 火红/叶绿》版中出现的150只口袋妖怪中，比较难捕捉到的如下。



只在火红版出现的口袋妖怪



阿柏蛇

←在4号道路出现。



卡蒂狗

←在口袋妖怪屋1层出现。

大舌贝

←在红莲岛用高级鱼竿钓到。



飞天螳螂

←在狩猎区中央广场出现。



电击兽

←在无人发电厂内出现。

暗乌鸦

←在5号岛屿的不归洞穴出现。



千针豚

←在5号岛屿用高级鱼竿钓到。



圣诞鸡

←在4号岛屿的洞窟1层出现。



只在叶绿版出现的口袋妖怪



喇叭芽

←在15号道路出现。



呆呆兽

←在6号道路的水上出现。



鸭嘴火龙

←在1号岛屿的火山外壁出现。





梦妖

←在5号岛屿的不归洞穴出现。



狃拉

←在4号岛屿的洞窟1层出现。



铁炮鱼

←在5号岛屿用高级鱼竿钓到。



曼泰飞鱼

←在7号岛屿的遗迹水上出现。





满足一定条件后可以进行交换！



不要忘记这些口袋妖怪们！

与训练师交换得到

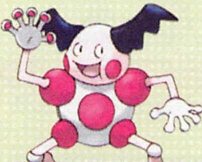


大葱鸭

↑在朽叶市交换得到。

迷唇姐

↑在花田市交换得到。



吸盘魔偶

↑在2号道路交换得到。

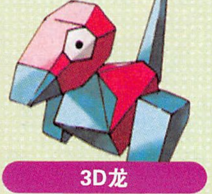




大舌头

↑在18号道路交换得到。

作为奖品得到



3D龙

←在玉虫市的火箭游戏中心用硬币换到。

别人给的口袋妖怪



伊布

↑从玉虫市大厦楼顶的人那里得到。



乘龙

↑从山吹市的公司里得到。



波克比

↑从5号岛屿的水之迷路得到蛋。

二者只能选择其一





艾比郎

↑从山吹市的格斗道场得到。



沙瓦郎

↑从山吹市的格斗道场得到。

出现位置固定的口袋妖怪



卡比兽

←在16号道路出现，叫醒它就可以进行捕捉。

狩猎区的珍稀口袋妖怪



←在第2区域的草丛里出现。

↑在第1区域的草丛里出现。

←在第3区域的草丛里出现。

从化石中复活的口袋妖怪



←把秘密琥珀交给红莲岛研究所的研究员进行复活。



↑从贝壳化石中复活得到。

↑从甲壳化石中复活得到。

传说中的口袋妖怪

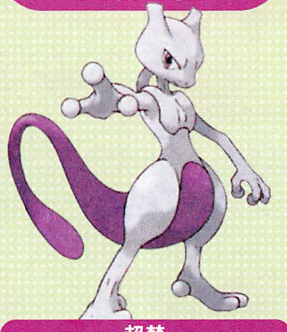


←在10号道路无人发电厂的最深处出现。

↑在19和20号水道双子岛的地下4层出现。

↑在1号岛屿的火山顶出现。

进入殿堂后出现的口袋妖怪



↑网络机械完成后在花田市的洞窟出现。

网络机械完成后，三只神兽出现

在网络机械完成后，雷皇、炎帝、水君三只神兽中的其中一只会出现在关东地区，具体是哪只神兽出现取决于玩家所选择的初始口袋妖怪。三只神兽会在关东地区到处移动，可以利用图鉴机中的“分布”功能进行追踪。

最初的三只口袋妖怪



方圆地区能够收集到的口袋妖怪

在《口袋妖怪 红/蓝宝石》中，方圆地区出现的口袋妖怪一共有200只，《绿宝石》中还有方圆地区以外的口袋妖怪出现，以下列出的是很容易忘记捕捉的口袋妖怪。如果你的图鉴机里还有空缺的话，就对照来看一下吧。

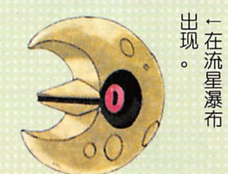
只在红宝石版出现



←在114号道路出现。

杀手兔

只在蓝宝石版出现



←在流星瀑布出现。

月神石

只在绿宝石版出现

进入殿堂后狩猎区的新区域中出现



咕咕鹰　咩利羊　手尾猴　无聊种子　松果兽　天蝎



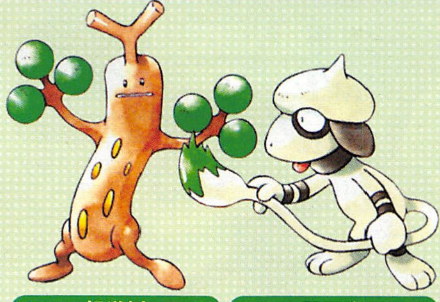






布鲁狗　壶壶　熊宝宝　恶魔犬　惊角鹿　大奶罐

战斗边疆中出现的珍稀口袋妖怪



胡说树

↑用皮皮鲸喷壶浇水得到。

画画狗

↑在阿特利埃洞穴中捉到。

方圆图鉴完成后得到一只金银版主角



火岚鼠

菊草叶

小锯鳄

进入殿堂并完成方圆图鉴后，去见小田卷博士时得到。

三版本中的其它口袋妖怪







从化石中复活的口袋妖怪





红/蓝宝石版中只能获得其一，绿宝石版进入殿堂后可以全部获得

莉莉草

↑用根化石复活得到。

化石虫

↑用爪化石复活得到。

出现地点固定的口袋妖怪



←在119号道路的河中钓到，但是具体位置是河里的六个点，根据流行语而改变出现位置。

花皮鱼

方圆地区的两只神兽

红/蓝宝石版



←进入殿堂后看电视的临时新闻，之后两只神兽在方圆地区移动。



拉迪奥斯 **拉迪亚斯**

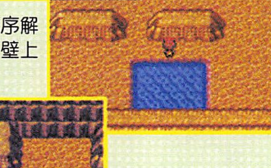
在绿宝石版中看完新闻后，妈妈会问选红色还是蓝色，回答后遇到相应颜色的水都。

解开石室密语后出现的三神柱

红/蓝宝石版

←进入134号水道的海底，在图中地点使用潜水。

红/蓝宝石版



→根据50音图顺序解开密语，阅读石壁上的文字。

红/蓝宝石版

←阅读后各地洞窟中出现神柱，去捕捉吧。



岩神柱

↑在111号道路的沙漠遗迹阅读密语。

冰神柱

↑在105号水道的小岛横穴阅读密语。

钢神柱

↑在120号道路的古代墓地阅读密语。

进入殿堂后出现的神兽

裂空座

←进入殿堂后前往131号水道的天空之柱捕捉。

绿宝石版中要等裂空座平息古拉顿和海皇牙的争斗后才能捕捉。

想收集更多的口袋妖怪？

方法1 让得到的各种口袋妖怪发生进化！

例一 升级

几乎大部分的口袋妖怪在等级达到一定程度时能发生进化，为了升级就让它们多参加战斗吧，对等级太低的用平分经验值的道具也可以。

红/蓝宝石版



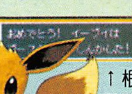
↑最基本的进化方法就是让口袋妖怪取得经验值并升级，让进化前的口袋妖怪参加战斗。

例二 用道具进化

有很多口袋妖怪可以通过使用道具让其发生进化，例如火之石、水之石、雷之石、月之石等道具，关东地区有些商店专门出售这类道具。

火红/叶绿版





↑根据使用道具的不同，伊布能发生三种进化。

例三 通信交换

绿宝石版

↑通过和朋友通信交换获得新种类的口袋妖怪。

有些口袋妖怪会在进行通信交换时进化，其中有一部分是需要在进行通信时携带特殊道具的，所以进行通信前记得先查阅下相关资料哦。

例四 特殊进化

另外有一些口袋妖怪是在满足某些特殊条件时发生进化的，例如亲密度或者美丽度达到一定程度，不过这种特殊进化只发生在方圆地区。

红/蓝宝石版





红/蓝宝石版

←↑在上午和下午分别进化成两种口袋妖怪。

方法2 把口袋妖怪送到饲育屋去生蛋

把两只口袋妖怪送去饲育屋的话，就可能生出新的口袋妖怪，根据组合顺序的不同，可能生出蛋或者进化前的口袋妖怪，涉及到遗传时需要考虑的问题就很多了。

绿宝石版

↑到达一定步数后蛋就会孵化。

口袋妖怪饲育屋在这里！

- **4号岛屿**
  火红/叶绿版
- **117号道路**
  红/蓝/绿宝石版

方法3 和朋友交换自己无法捉到的口袋妖怪

很多种类的口袋妖怪可以捕捉不止一只，分版本的游戏中都有一些版本限定的口袋妖怪，捕捉到的多余的口袋妖怪可以用来和朋友交换得到自己这个版本中不出现的口袋妖怪。

绿宝石版

↑交换得到另两只初始口袋妖怪。

绿宝石版



↑和朋友一起合作收集口袋妖怪。



Wii Preview

任天堂 9.14战略发表会

Wii详尽信息全面发表
悉数首发16款游戏

岩田聪社长战略演讲

任天堂2006 发布会“Wii Preview”召开

任天堂2006发布会“Wii Preview”于2006年9月14日下午2时在千叶的幕张会展中心召开。作为任天堂一年一度的发布会，这次特别引人注目，因为发布会上详细公布了次世代主机Wii的发售日、售价。这次有接近1000名业界人士到场，现场大爆满。



Wii公布的详细信息

Wii已经公布了发售日期，将于12月2日星期六发售。售价25000日元。届时一同随主机发售的游戏有任天堂自社4款，第三方厂商12款共计16款游戏。年内预计发售游戏数量累计到达27款。

目前已经宣布随Wii首发的游戏为：

Wii主机	3号电池2枚(遥控器用)
Wii遥控器(附带连接线)	双节棍套件
Wii专用电源	Wii专用AV线
Wii专用支架	Wii专用辅助板
Wii专用感应器	Wii感应器专用支架



传统控制器必须另外购买，部分配件的价格分别是Wii遥控器3800日元、双节棍套件1800日元、传统控制器1800日元。

目前已经宣布随Wii首发的游戏为：

游戏名称	厂商	价格
超执刀 赫尔墨斯之杖NEO	ATLUS	未定
Elebits	KONAMI	未定
街道巡礼	SUCCESS/RED	5040日元
多米诺效应（暂译） Necro-Nesia	Spike	未定
超级猴子球 欢乐派对大合集	SEGA	未定
魔法飞球Pangya	TECMO	未定
WING ISLAND	HUDSON	未定
转移细胞（暂译）	HUDSON	未定
SD高达Revolution	NBGI	6040日元
节日达人	NBGI	未定
电子宠物	NBGI	未定
赤钢	UBI	未定
Wii运动	任天堂	4800日元
舞动瓦里奥制造	任天堂	5800日元
塞尔达传说 含光公主	任天堂	6800日元
初次Wii	任天堂	4800日元

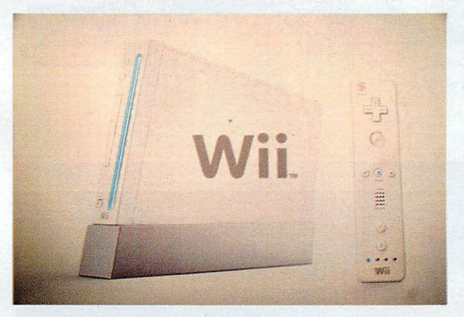
此外Wii可以虚拟任天堂过去所有的主机，下载后可以运行，下载收费大致为FC游戏每款大约500日元、SFC游戏每款800日元、N64游戏每款1000日元。年底预定提供30款。



岩田聡社长的演讲（摘录）

万分感谢各位在百般繁忙中来参加这次的“Wii Preview”。在下是社长岩田。首先，我们就 来谈谈大家关注的关于Wii的开发情况。

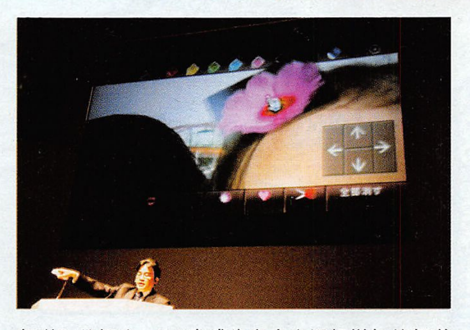
我们进入正题。当初本社提出了“游戏人口扩大战略”而应声推出的游戏机就是NDS和现在的Wii。先谈NDS，在外形改观的NDSL推出后，NDS发售20个月以来在国内的普及量已经超过了1000万台，成为了有史以来普及最快的游戏机。虽然家用机的市场在逐年缩小，但是掌机市场却随着核心软件的推广在大幅扩大，总体上游戏市场是扩大了。特别是DS的游戏比去年增加了4倍，掌机游戏总体也提升了2.3倍以上，而相反家用机下降到了去年的88%。日本游戏史上第一次出现了掌机市场超过家用机市场的情况。DS充分活化了日本低靡的游戏市场并且带动了新的玩家群，充分完成了“游戏人口扩大战略”的指标。



在“游戏人口扩大战略”作为家用机Wii究竟追求的目标是什么呢？和随时随地体验游戏乐趣的掌机不一样，Wii是一部搁置在电视机周围的家用机，拓展游戏人口的方式和DS则完全不一样，要比DS困难得多。Wii是以“不问年龄、性别、游戏经验有无任何人都可以享受”为主题开发的，但是我们并不能100%保证Wii会和DS一样顺利普及，但是大胆的挑战和创新是必要的。

为了普及Wii我们会做出许多努力和尝试。Wii的游戏，除了按照正统的去游戏卖店购买传统的游戏外，还可以从网络下载FC、SFC、N64上曾经发售过的让人怀念的游戏，这样和新旧游戏的交替让玩家不会出现游戏疲劳。但是仅仅提供怀旧游戏是不能达成扩大游戏人口的目标的。

所以我们提出了“给家中的电视机增加一个



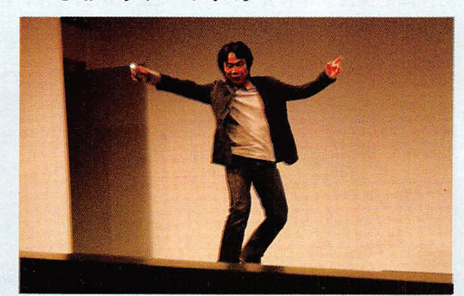
频道”的概念。Wii会成为家中电视机增加的频道一样，在菜单界面也以频道的形式出现，操作上任何人都不会觉得复杂。而这些频道会成为家庭中的一部分例如天气频道，它会提示今天是否要带伞；今天晒衣服会不会干；明天早上冷不冷等等。此外还有照片频道，新闻频道，因特网浏览频道等，就算对游戏不感兴趣，Wii也会融入你的生活。

根据上面所述，相信大家已经大致了结了Wii和过去传统的游戏机的区别所在。Wii所要做的就是一台不会遭到家人无视甚至敌视的游戏机。当然即使用来查天气看照片、新闻这些也不会成为游戏人口。但是即使不玩游戏也能完全接受这台机器的存在的话，当Wii慢慢渗透入生活后，以前不玩游戏的人自然会对游戏有了一定了解，不会对每天接触的机器产生复杂和困难的感觉，这样就离他们正式接触游戏的日子不远了。

在大家关心的联机方面以2周以后发售的DS大作《口袋妖怪 珍珠/钻石》为例，在购买相应软件和Wii联动后战斗画面就可以完全转换到电视上进行，操作也可以用Wii的遥控器。这是第一款通过Wi-Fi就可以和全国的玩家对战的Wii联动游戏。

“有Wii的新生活”这个提议就是让游戏机融入家庭中每个成员的生活中，这就是我们“游戏人口扩大战略”的第二步。

感谢大家今日的到会。



聖剣伝説 HEROES of MANA

ヒーローズ オブ マナ

NDS	SQUARE ENIX	发售日未定
	RTS	1-2人/价格未定
圣剑传说 玛娜英雄		容量未定

继《玛娜之子》后，DS上的一款新的《圣剑传说》作品，本作讲述的是《圣剑3》故事19年前的事情。游戏的类型是即时战略，这在《圣剑》系列中还是首次，本作将如何运用这种类型来表现这种世界观呢？

この辺りにいるはずだ。
あまり時間もない。
急ごう！
ロジェ

←这是本作中的主角——罗杰。《圣剑3》19年前的故事究竟是什么样呢？

罗杰

↓圣剑系列中著名的敌人——拉比在这次做采集工作。

↑作为即时战略游戏，索敌攻击也是非常重要的要素。





在游戏公布前，关于DS《风来》的传言就很多，这也看出玩家们对作品的关注。本作是复刻的《风来》的第一作，也就是SFC版。在本作中不仅忠实再现了SFC版，而且还会追加新的要素，此外还会对应WI-FI无线网络。



↑不知道这次会不会出现宠物系统。

丰富多彩的任务



←和村子中的人对话发展剧情，接各种任务。



←难道边上倒下的两个人是联机时的同伴？

DQM DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

NDS	SQUARE ENIX	2006.12.28
	RPG	1-2人/5040日元
勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER		容量未定

今年年末备受关注的一款重量级作品。游戏采用了3D+卡通渲染的风格，很像《DQ8》，游戏画面的质量很让人满意。继承了《DQM》系列的优秀系统，在NDS上以崭新的形式来表现。

↑→采用卡通渲染的方法后，画面看起来很艳丽。

←战斗时右上角的数字是什么？看来是新系统。

ELITE BEAT AGENTS™

富有诚意的多语言版

NDS	SQUARE ENIX	2006.11.06
	RAG	1-4人/29.99美元
节拍精英		容量未定

在今年E3时公布的作品，其实就是《应援团》的美版。由于《应援团》的游戏音乐都是日本的流行音乐，不适合美国玩家，所以美版是迎合美式风格重新制作的。

东京电玩展开幕！“新兴奋！新感动！新时代！”

一年一度的游戏盛会“东京电玩展”即将于9月22日至24日开幕。今年迎来了东京电玩展的十周年，CESA协会的十周年的纪念计划逐渐明朗，发表了具体内容和展会会馆分布图。

今年的展会比去年多增加了一个展馆，一共用上了8个展馆。展馆1是“日本游戏大奖部门”司职投票。展馆7里设置有“游戏学校区”、“贩卖区”、“饮食区”和“更衣室”。

展会上最引人注目的就当属第6展馆里设置的SONY展区。这个东京电玩展史上规模最大的展区将会展示现在备受瞩目的次世代主机PS3的实物、PSP用的GPS、摄像头等等。4～6展区里包含了SQUAREENIX、KONAMI、CAPCOM、SEGA、BANDAINAMCO等等大牌厂商。此外还混杂有NTT、KDDI等因特网服务商。相信届时这个区域会是最热门区域。

入口设置在第一展馆，一进入迎面而来的就是SNK、光荣、TECMO等著名厂商的展区。然后第3展区最里是微软公司关于自家次世代主机XBOX360的大型展区。也许微软希望能借这次机会改变XBOX360在日本的颓势。

作为“东京电玩展”十周年的特别企划，在第2展馆特设了“TV游戏博物馆”。这次企划将联合SEGA、SCE、任天堂、微软这4家在家用机上都有一番作为的大厂商，展出这10年来缤纷多彩的家用机游戏。不仅会有过去各种游戏的影像播放，而且设置了“老游戏角”可以试玩一部分游戏。虽然所占位置很小，但是随着FC时代的老玩家怀旧感觉的逐渐强烈，这成为值得注意的企划。

作为“东京电玩展”十周年的特别企划的活动还有很多，例如“游戏中心CX”、“游戏世界这10年大回顾！！”等特别活动。



光荣“东京电玩展2006”出展内容

光荣公布了“东京电玩展2006”出展内容。

本次光荣展出了为PS3制作的《剑刃风暴 百年战争》等4款游戏。此外还展出还未发表的Wii新作《战国无双Wave》，在次世代机种上展出了5款游戏软件。

预定出展游戏	
PS3	《Fatal Inertia》
PS3	《仁王》
PS3	《麻将大会4》
Wii	《战国无双Wave》
PS2	《战国无双2 帝国》
PS2	《三国11》
PS2	《遥远的时空中 舞一夜》
PSP	《雀.三国无双》
NDS	《雀.三国无双》
WIN	《真.三国无双BB》

SQUAREENIX“东京电玩展2006”出展内容

SQUAREENIX（以下SE）发表了即将于“东京电玩展2006”出展的内容。

今年SE的出展规模要比往年大很多，出展内容主要是集中在备受瞩目的王道RPG《最终幻想》系列的最新作。这次《最终幻想》系列新作可以说是大范围出击，发售囊括了主流的PS3、PSP、NDS，还有GBA。除此之外还有PS2上的大作《圣剑传说4》等3款。

试玩台的内容	
PS2	《圣剑传说4》
PS2/WIN XBOX360	《最终幻想11阿特尔刚的秘宝》
DS	《勇者斗恶龙怪兽篇Joker》
DS	《陆行鸟与魔法画册》
DS	《最终幻想3》





SCEJ发表东京电玩展2006上出展内容

SCEJ发表东京电玩展2006上出展内容。其中PS3游戏有27款制作中游戏展出。

这次SCEJ为了配合该社将于11月11日发售的次世代游戏机PS3，将在东京电玩展2006上展出27款制作中的PS3游戏软件。而且这次的各种活动一般玩家也可以参加，会有真实接触到PS3机体的机会。在展区内还有大型电影蓬，届时将会有共计35款的游戏影像在那里播放。

以出展名单来看，SCEJ有《GT赛车HD》《大众高尔夫5(暂定)》《源氏》等10款软件。第3方有光荣的《剑刃风暴》等3款，BANDAINAMCO的《山脊赛车7》等2款。其他还有CAPCOM的《恶魔猎人4》、KONAMI的《机密武装》、音乐馆的《Railfan》等等都将发表。

SCEJ的展区除了PS3以外还有16款PSP用游戏软件出展。除了游戏还有今年秋天预定发售的PSP用摄像头、GPS连接装置等等。

PSP出展游戏列表（部分）	
游戏	厂商
怪物猎人2nd	CAPCOM
雀.三国无双	光荣
合金装备索利德 掌上行动	KONAMI
麻将俱乐部 全国对战版	KONAMI
圣女贞德	SCE
天地之门2～双武传～	SCE
风雨传说	BANDAINAMCO
高达：激斗	BANDAINAMCO

PS3出展游戏列表（部分）	
游戏	厂商
Railfan	音乐管
恶魔猎人4	CAPCOM
致命惯性	光荣
剑刃风暴 百年战争	光荣
麻将大会IV	光荣
机密武装	KONAMI
源氏（暂定）	SCE
F1世界锦标赛（暂定）	SCE
天剑	SCE
Lair（暂定）	SCE
机车风暴	SCE
反抗 人类灭绝	SCE
THE EYE OF JUDGMENT	SCE
战鹰	SCE
GT赛车HD	SCE
大众高尔夫	SCE
山脊赛车7	BANDAINAMCO
机动战士高达	Target in sight
装甲核心4	FormSoftware

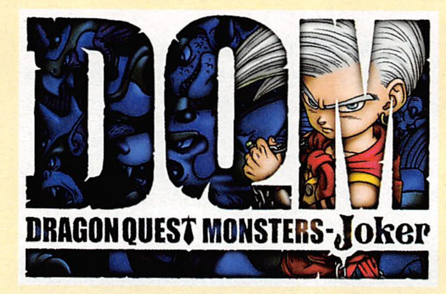
《勇者斗恶龙怪兽篇Joker》发售日决定！

SQUAREENIX发布了NDS用RPG游戏《勇者斗恶龙怪兽篇Joker》的发售日。该游戏将于12月28日发售，售价5040日元。

NDS上的《勇者斗恶龙怪兽篇Joker》是搜集和育成《勇者斗恶龙》系列中的怪兽，建立一个最强的怪兽军团为主要目标。也是GB上《勇者斗恶龙怪兽篇》系列的最新作，这个系列还是第一次登陆NDS。



地图画面和战斗画面都是以全3D的形式表现。对应无线通信机能和Wi-Fi机能。在网上登录了自己的怪兽资料后就可以参加在全国规模的对战活动“Joker's GP”。



在9月22日至24日的东京电玩展上将会推出此作的试玩。

又排队？NDSL新颜色“喷射黑”热卖！

2006年9月2日NDSL新颜色“喷射黑”发售，再次引发排队热潮。

在新宿淀桥店在距离9点半开店的两小时前就出现了200人的大队伍，于是照例提前到8点15分开店。之后人数继续增加到达了颠峰的500人，1小时后所有库存的“喷射黑”都贩卖完毕。

8月24日刚由NDS上发售的复刻大作《最终幻想3》引发了一次排队热潮。这在最近游戏市场萎缩的日本已经不常见了。可是紧紧1周后在NDSL新颜色“喷射黑”发售日，再次出现了排队潮，不能不叹服NDSL在日本的影响力。



↑“卖完”现在是NDSL的专利。

紧急特报!DS版《最终幻想12》与《王国之心》开发决定!!

SQUAREENIX突然发布两款超重量级游戏《最终幻想12亡灵之翼》与《王国之心FinalMix》的NDS版本。

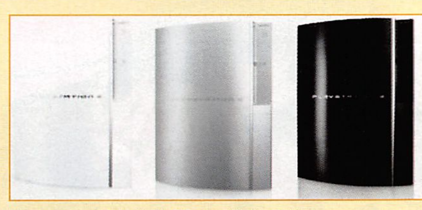
《最终幻想12亡灵之翼》的时代背景设定在梵和潘涅罗两人成为空贼之后的时代。当时两人的年龄分别是18和17岁。在PS版本时刻画较少的人物将会在这两人的旅程中得到出场的机会，这次潘涅罗的舞蹈会和故事有很深的关系。感觉这次两个人的故事才真正开始。在PS2版时的飞空艇这次可以自由的在空中飞翔了。而画面上基本上采用即时演算，当然也有CG片段。

而《王国之心FinalMix》则是PS2英文版本的逆移植，内容以PS2版本为基础并加入原创要素。而最重要的就是字幕和语音变成了日语！

编辑评语：这次SE两大作品全力出击，相信是受到了《最终幻想3》DS版大卖的鼓舞，DS乃王道的神话还将继续。



SCEE决定将欧洲的PS3发售日期延期到2007年3月



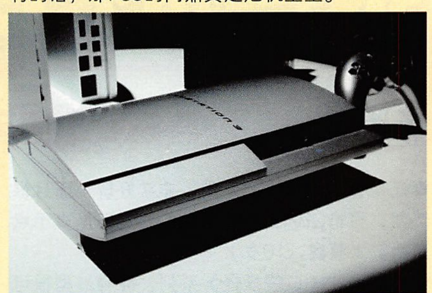
↑TGS上应该会发布PS3的详尽信息。

Sony Computer Entertainment Europe已经正式发布PS3延期消息：次世代主机PS3在欧洲的发售将延期到2007年3月。

SCE原定于11月17日在欧洲地区、亚洲、中东、非洲、澳大利亚这几个地区全球同步发售PS3主机，但是在9月6日决定中这几个区域的PS3主机发售计划全部延期至2007年3月。据SCE的解释就是“因为蓝光光驱的半导体的大量生产计划出现推迟，PS3主机产量受到影响，比原定计划减少了很多。

于是PS3主机首发地点只有日本和北美，原先预计2007年3月全世界出货600万台的计划已成泡影，SCE会重新制定出货目标。

编辑评语：这件事之后欧洲玩家表现出非常强烈的不满，在很多网站提议抵制PS3，如果在全世界游戏市场规模上升最快的欧洲市场出师不利的话，那PS3的问鼎真是危机重重。



↑PS3发售真是一波三折，希望不要再出问题了。

微软XBOX360“核心版”终于在日本发售

微软在北美发售的XBOX360简装版改名换姓为“核心版”登陆日本，将于11乐2日发售，售价29800日元。



所谓的“核心版”就是一直在市面上流通的“XBOX360标准版”的简化，去掉了硬盘、XBOX360遥控器和LAN网线，把原来的无线手柄换成了标准手柄，影像输出端子改为AV端，因为这样使得价格下降的版本。因为没有了保存游戏记录的地方，所以用这个版本进行游戏还需要另外购买记忆卡。

在和“核心版”发售的同时，在一段时间内会推出“核心版发卖纪念包”。纪念包内有《PGR3》、《NINETY-NINE NIGHTS (N3)》等5款已经发售的游戏。而且在“核心版”的发售日还将发售4种新板面。



↑别看这配件那么齐全的样子，少了硬盘以后麻烦的事情绝对不是一件两件。



话题1 你最喜欢掌机上哪个系列作品，为什么

●还是喜欢《机战》系列，非常好玩，而且很热血，可惜GBA上没有语音，感觉还是少了点东西。（蔡鑫，16岁）

●我最喜欢《口袋妖怪》系列，怪物造型很可爱，而且游戏也很耐玩，研究的东西也多，感觉非常不错。（薛飞，21岁）

●《逆转裁判》这个系列实在太棒了！虽然只是在文字间的冒险，但是玩家的心总是随着游戏的进行时而紧张，时而轻松，而且这个游戏的节奏掌握得也很好，只是日文总是看不懂，只好等热心的人来汉化了。以后出新作的时候，如果能出个中文版就好了，会省不少事。不过估计不可能……（关海岩，23岁）

●我喜欢口袋系列，因为他给我们带来了很多的美好回忆。（三栖人论坛，哈密瓜骑士）

●牧场系列，在城市里最希望能体验乡村的生活，也更贴近自然！（三栖人论坛，芸豆）

●不好说，给我印象最深的是GBA的GT3，因为老和同学玩，我也算个达人了（三栖人论坛，Hpower）

●幻想传说(传说系列),康介大叔所想象出的空间真的是美仑美奂。（三栖人论坛，竞技メ求胜）

●《牧场》系列、《恶魔城》系列，因为，这系列作品是我接触掌机的第一款作品。第一印象很重要呀！（三栖人论坛，螳螂虾）

话题2 PSP再出新版本，你认为会增加什么功能

●我想应该支持GPS定位系统，拿着一个PSP在大街上玩GPS定位，该多有意思啊。（黄晨文，16岁）

●装上麦克风之后增加卡拉OK功能，可以拿PSP当麦克风唱歌。（姜浩，23岁）

●希望支持APE、FLAC等无损音频镜像格式，再配上好的耳机，这样听起来才爽。（冯东，25岁）

●增加网络对战平台功能吧，现在用KAI太不爽了，经常卡。（赵凯，17岁）

●我想应该会加入摄像,短信等手机的功能,像触摸屏和麦克风也很可能加入,SONY很喜欢跟风嘛。（三栖人论坛，爆真）

●我认为添加电话、邮件是不错的功能。（三栖人论坛，0o无疑o0）

●PSP的机能已经很强了，再强化下去就必须加大体积，实在不好。（三栖人论坛，三折礼）

●加上摄像头，和手机一样加在机身背后！应该会吸引到更多的买家。（三栖人论坛，小狼）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你对目前NDS和PSP的软硬件定位有什么看法。

2、你最关注今年哪些预定发售的软件，为什么。

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，论坛地址：www.magiczone.cn

纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏半月销量榜

掌机半月销量榜初次登场，在今后的杂志上我们会给读者献上最及时的软件销量信息。

8月28日–9月10日 TOP 10

冷饭王《幻想传说》发售以来的销量只能说是差强人意，看来日本方面掌机业已经被DS系主机完全占领，PSP想要翻身实在不是朝夕间可以实现的。

1 DS NEW 新超级马里奥兄弟

●任天堂 ●ACT ●2006.5.25



双周销量：**125246**

累计销量：3027038

马里奥继续狂奔累计销量直逼《动物之森》。

2 DS NEW 最终幻想3DS

●SQUARE・ENIX ●RPG ●2006.8.24



双周销量：**101698**

累计销量：598476

FF3DS势头强劲，引发日本国内两地热潮。

3 DS NEW 更锻炼大脑的DS训练

●任天堂 ●ETC ●2005.12.29

双周销量：**81491**

累计销量：3151912

业界传奇再脑锻炼成为新一代日本国民游戏。

4 DS NEW 蔷薇色的卢比乐园



●任天堂 ●RPG ●2006.9.2



双周销量：**78289**

累计销量：78289

老任的全新的尝试，销量只能说差强人意。

5 PSP NEW 幻想传说

●BANDAINAMCO ●RPG ●2006.9.7



双周销量：**66263**

累计销量：66263

唯一的PSP游戏，当年经典作品销量惨淡。

6 DS NEW 会说话的DS菜谱

●任天堂 ●ETC ●2006.7.20

双周销量：**60566**

累计销量：445191

受到日本家庭妇女强烈欢迎的“异类”游戏。

7 DS NEW 马里奥篮球3ON3

●任天堂 ●SPG ●2006.7.27

双周销量：**52412**

累计销量：288136

老任与S・E再度携手，长卖作品表现不俗。

8 GBA NEW 节拍天国

●任天堂 ●RAC ●2005.8.3

双周销量：**47978**

累计销量：148108

GBA晚期为数不多的高素质作品之一。

9 DS NEW 欢迎来到动物之森

●任天堂 ●ETC ●2005.11.23



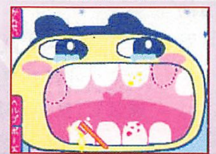
双周销量：**46592**

累计销量：3205762

发售10个月依然保持半月5万的怪物软件。

10 DS NEW 福蛋的商店街2

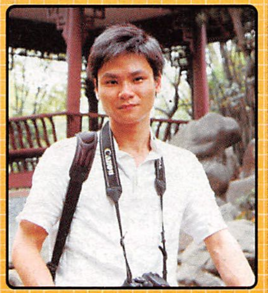
●BANDAINAMCO ●ETC ●2006.7.27



双周销量：**46028**

累计销量：455945

“宠物蛋”强化版，在日本拥有极高的人气。



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

日本贩卖ROM男子被捕 DS主机又添周边

—— 头条 ——

■日本45岁男子贩卖NDS ROM DVD被捕

或许在大陆玩烧录卡大家从来都没有觉得有什么不正常的，因为国内玩烧录卡太普遍，而在网络上下载NDS ROM也是很正常的事情，因为大家都在下载，然而近日日本爆出的一条消息可能就会让所有玩烧录卡、下载NDS ROM的朋友胆寒……

9月14日晚8点，NHK（日本广播协会）的新闻里面播报了一条新闻：日本某会社社员，贩卖装入了NDS ROM的DVD而被逮捕，据查，这位45岁的会员是在自己的主页上面进行销售，对于日本这样的环境而言，该会员实在是胆大包天！

NHK在播放此段新闻时，还专门拿出了一款烧录卡来进行演示。而烧录卡则是在国内市场常见的SC-SD，当然，能够在NHK上出现烧录卡的新闻，可真是奇迹。

据称，当天晚上日本著名的BBS 2ch上就有很多人讨论此事情，甚至还有不少人说是在给烧录卡作宣传，最令人捧腹的是还有人说这就去网络上订购烧录卡！

—— 行情 ——

■NDS Wifi专用耳机发布

如果记得没错的话，这款周边应该是最早将NDS的麦克风接口使用上的，之前就有玩家询问我，NDS的耳机接口旁边怎么有类似于线控般的接口呢？对于这个问题，我也回答不上来，直到现在，任天堂发布了这款Wifi专用耳麦之后，答案才揭晓：噢，原来这个并非是线控接口，而是麦克风用的接口啊。

从设计初衷而言，该周边自然是Wifi专用的，因为从外形上讲，半耳挂式的设计无法实现立体声，用来欣赏NDS游戏的背景音乐自然就意义不大，但是经过测试，在玩单机游戏比如《触摸瓦里奥》时，其麦克风仍然可以发挥作用，也就是说这款耳麦，不仅可以供给Wifi游戏使用，还可以给单机游戏使用，只是意义不大……

支持该耳麦的Wifi游戏据说有银河战士猎艳,WIFI役满DS,口袋妖怪，未来也许会有更多的游戏支持吧。我们可以试想一下，在游戏过程中，发现自己队伍里面的某玩家跑得过远，立马就可以用耳麦通知他，又或者是自己的对手过于猖狂，那么就可以用耳麦大开骂戒，一吐胸中不快，何等舒适的游戏体验啊……对该耳麦感兴趣的朋友可以到云云的个人网站(http://www.yyjoy.com)查看更多图片。

目前该耳机的零售价格为120元左右，喜欢的朋友可以入手了。

—— 八卦 ——

■任天堂即将在欧美发布M3P播放君 疑为日版播放君

之前在LGC2006上，任天堂向玩家派发的宣传小册上有MP3播放器的相关介绍，此后又有消息称任天堂官方MP3播放器可能将于10月6日和DS浏览器一起登陆欧洲，而售价将为29.99欧元。据分析，这款播放器应该不是新开发的产品，而是之前大家都熟悉的日版播放君。为何如此分析呢，请大家看本次MP3播放器给出的资料:

1、NDS (插入slot 2) 和GBA使用硬件
2、使用SD卡储存音乐. 最大支持2Gb SD卡, 可储存500首歌(最高音质)
3、可以选择不同皮肤(包括一款Mario的)
4、在界面上显示所有重要信息
5、此设备一大特点是自己有一个格外的耳机接口

针对以上的参数，可以拿日版播放君进行对比：

1、播放君就是使用GBA卡槽（Slot 2）的周边
2、播放君也是支持SD卡，最大支持2G SD卡，倘若是新版的播放器，我想肯定会用TF卡或者MINI SD卡等设备，这样才好控制体积。
3、播放君（新版）确实也可以选择不同皮肤，其中就包括Mario主题
4、播放君可以在播放界面显示歌曲相关信息
5、播放君也提供了一个耳机接口，让音乐欣赏获得更好的效果

综上，云云认为，之前放出消息的这个产品，实际上就是将播放君拿到欧美去卖而已……

都怪《FF3DS》，害我有PSP却对NDSL流口水。
黄承政，男，23岁，广西南宁北湖北路37号3栋1单元402，530001



中秋临近 市场依然火热



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

再有些天就是传统的中秋佳节了，开学这段时间总的来说国内掌机市场还是挺热的，也正是在这种背景之下PSP方面的行情近来变化很大，首先价格走势一直都是稳中有降的组装记忆棒突然暴涨，而且涨幅度高达近百元，原本只需要不到300元即可拿下的高速棒现在已经快逼近400元了，这也是续上期引导盘大幅涨价之后PSP周边配件类行情的又一次明显变化。关于这次组棒涨价的原因有很多种说法，有的传闻还涉及到一些敏感话题，比较可靠的消息是芯片原件价格上涨导致的，所以不光是组棒，国内市场上其他闪存卡的价位也有不同程度的上调，至于何时会恢复到合理的水平，我想应该不会太久，组棒行情的大幅度升降也已经不是第一次了，所以玩家不必着急，大可耐心等一段时间自然就会降价了。配件大涨主机方面也难幸免，原本2.71系统才破解没多久，主机的行情按道理来说应该能太平很长一段时间，不过理论和现实是两回事，只用了很短的时间PSP就开始触底反弹了，比较之前的最低水平现在购买主机要额外多付至少50元，而且这个额度还在缓慢的增加，天知道下一次再降价要等到什么时候，要买赶紧出手吧，趁着现在价位勉强还算合理，接下来就是十一国庆黄金周，至少在这个节骨眼上是肯定还会再涨价的。另外，日前SONY已经正式公布了2.81版系统，新一轮的升级与破解拉锯战又开始了，能否及时推出对应最新系统的降级软件是PSP在国内行情的唯一风向标。其实涨价还并不是最坏的事，恐怖的是日前有一大批翻新机流入到国内市场，而且这批机器的伪装程度相当的高，不特别提防的话很难鉴别，已经有很多玩家不幸中招了，这批货的市场零售价大概在1400元以下，传说是官方翻新的美版主机，敬告诸位千万不要贪图便宜，以免因小失大。

最终幻想3无疑是近期最热门的游戏，现在购买烧录卡的玩家最关心的也就是哪个品牌可以支持最终幻想3，很明显大家都是冲了最终幻想3来的，为了这款游戏不知道国内又多卖了多少烧录卡。各大烧录厂商更是不敢怠慢，能够顺利支持的自然是喜笑颜开，支持不了加班加点也要把相关软件或方案搞定，可喜的是现在几大品牌都能够很好的支持最终幻想3了。不过也许是因为ROM本身的原因，各种各样的小问题依然是频繁发生，诸如白屏死机花版什么，而且在不同版本型号主机上运行效果也有所差别，最佳解决方案就只剩下正版了，所以最终幻想3也成了近期唯一有销路的正版卡带。说到烧录最近日本出了件大事，一大叔公然在网站上兜售DSROM刻录光盘，让警察给拿了，接下来除了被罚个倾家荡产估计少不了一顿号子，另外据说咱们的SC都卖到秋叶原了，真是夸张啊，说起来在国内是再普通不过的事在日本就成了爆炸新闻，您也就当看个笑得了，别往心里去。

偏好粉红和黑色的NDSL玩家们再也不用被迫为昂贵的日版额外埋单了，日前任天堂正式发售了北美版粉红和黑色NDSL,这两款色调的主机已经在国内上市，价格比欧版机稍稍高一点，但总而言之比日版机要便宜多了，因此新一轮的NDSL购买热潮也将会在国内引发，近期似乎神游方面有些沉寂了，不知道接下来行货主机会不会及时跟进新款颜色的发售呢，我们拭目以待。周边方面新马里奥兄弟主题触控笔也在国内上市了，价格在百元左右，无论是设计还是做工都非常的具有吸引力，时下国内最拉风的装备就属它了，任迷马饭们肯定又要破费了。另外任天堂官方WIFI专用耳麦也正式发售了，有了它今后再也不用喷的爱机满是口水了，不过其主要用途依然是WIFI通信，音乐功能更是谈不上，因为这款耳麦只有一个听筒而已，再美妙也只是单声道。值得一提的是日本市场上周NDSL销量飙升到了20万，随着口袋妖怪接下来的致命攻击，这个数字恐怕还要大幅度上扬，按照这样的趋势发展下去年内至少是日本市场次世代掌机之战将正式落下帷幕，几乎没有悬念可言了。不过咱们国内的情况似乎和国际有点脱节，依然是PSP大热大卖，虽然近期NDSL的销量也不差，但总的来说市场占有率还是要稍稍逊色一点点。

PSP1.5普通	1650
PSP1.5普通	1850
NDSL	1150
iDSL	1190
小神游SP	650
翻新SP	420
翻新GBA	320

杂志变过了？虽然没增页，内容却多了很多，《PG》是越来越好看了。
魏林奇，男，16岁，浙江枫林镇步森大道83号5楼，311811

PG 汉·化·情·报

2006.09.16《脑力训练2》汉化完整测试版 RC3补丁包发布

上期汉化咨询站中报道的《脑力训练2》于9月8日推出了测试版，而如今已经推出了完整汉化版RC3。这个版本还有些问题，下面是汉化组对汉化存在问题的说明和补丁使用说明。

目前已知的较大问题是：

1、菜单字体汉化后不能显示，这是因为菜单字库汉字较少的原因，日文用了假名的缘故，好歹下面的普通字库能正常显示，不影响使用。

2、国家和首都名不能匹配，查找原因发现，原版就存在这个bug，由于文本限制了字数，调整很难。

补丁安装：

1、需要2006-9-8 发布的测试完整版。

2、将补丁与完整版放在同一目录，运行补丁包即可完成升级，在运行补丁前，将备份打上钩，备份原版。



2006.09.15 FF3联合汉化组汉化版补丁1.0beta6发布

尽管FF3汉化事件在各大论坛闹得轰轰烈烈，甚至导致了几个汉化小组解散，但是汉化小组的努力还是令人佩服的。对于玩家来说，也许不能明白里面的是是非非，但是只要关注汉化就行,下面是联合汉化组的说明。

●本补丁为公测版，并非最终版本。原计划内测完毕再行发布，考虑到众多玩家的急切等待以



及小部分网友的极不理解，故改为公开测试。

●如在游戏中发现BUG，翻译不妥，错别字之类，请将相关内容发往各小组论坛专帖告知，谢谢您的合作。

●本测试版含义为可能会有少量bug，文本翻译完成度是100%，请大家放心。

新天魔界4简体部分汉化版发布

Cngba论坛上的moonsun1234发布了《新天魔界4》的简体汉化部分。作者称游戏的道具、人名、地名、界面、技能、部分对白已经汉化，PSP剧情文本被压缩，无法汉化。游戏类型为战略游戏，通关一次追加各个国家的剧情游戏，汉化参考的是OZ01大侠汉化的PS2新天魔界4的完全汉化版。DH0.45可引导，强烈建议开333Mhz玩。



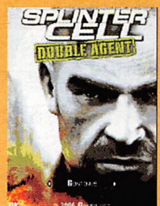


“Mobile动态”栏目初登场，第一期为大家介绍几款手机游戏大厂Gameloft的游戏。这里面有新游戏，比如《真实足球2006》和《分裂细胞4》。也有老游戏，比如《波斯王子3》，可能你已经玩过了。但是这些游戏的品质如此优秀，所以作为第一期的内容推荐给大家当之无愧！

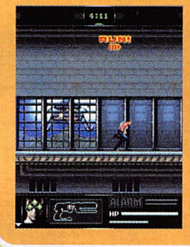
这期没有手机平台和手机系统的介绍，仅仅为大家呈上这几款游戏。如果你喜欢这个栏目，那么它就会继续下去。然后加大各方面的咨询含量！

文、责/剑纹

分裂细胞 双重间谍

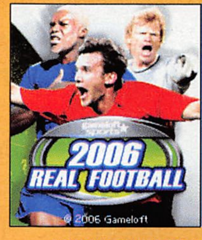


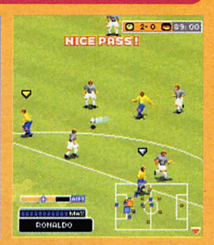
手机版《分裂细胞 双重间谍》是系列最新作。游戏中的主角Sam Fisher利用各种动作潜入，利用各种高科技仪器破解敌人设施。游戏关卡设计巧妙，充满了高科技味道。道具利用讲究。最主要的是敌人的AI设计优秀，需要玩家随时注意自己的行动。





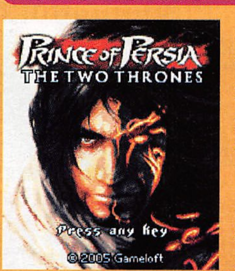
真实足球2006





这款游戏从名称上看，显然就是冲着今年的世界杯来的。世界杯过去了一段时间了，如果你喜欢足球游戏，也许还在玩这款游戏吧？游戏的画面非常不错，动作刻画、球员影子、小地图等细节一览无余。手机游戏做到这个地步很让人满意。游戏中的队伍豪华，各种数据也比较详尽。游戏系统比较有趣，你从图上就能看出，队员射门时有力量和准确度设计，这点和WE很像啊！保证了游戏的好玩和合理。

波斯王子 双子王座



《波斯王子 双子王座》作为三部曲的第3个作品为系列画上了完美的句号。波斯王子家用机版的新作至今还没有公布（难道不会出了吗？），所以手机版也还没有消息。手机版《波斯王子 双子王座》是去年的游戏了，王子返回巴比伦保护人民夺回皇位，打倒最终BOSS维瑟尔……

手机版《波斯王子 双子王座》的画面异常优秀。人物造型巨大，很有魄力。人物动作细腻，动作效果流畅……这款游戏称得上是手机游戏中的动作游戏精品。


魔界戦記
ディスガイア
PORTABLE
PSP
日本一
2006.11.30
S.RPG
1人/5040日元
魔界战记P
容量/未定
目前有个已经跨过了游戏范畴，在其他领域上，例如动画、漫画等都推出了各种延伸作品的备受瞩目的非正统SRPG游戏，它就是《魔界战记》。这个各种各样奇怪要素满载的游戏将完全移植PSP了！作为《魔界战记》的风格，PSP版本当然不会少了原创要素，这次又会如何恶搞呢？后面数页将进行详细介绍。
这次在PSP上感受征服

PSP版本收录的原创要素!!

新增加的关卡 1

比最终BOSS还要强大的敌人陆续出现！？

击破最终BOSS以后，比最终BOSS实力还要强大的敌人就会陆续出现在新增加的关卡里。在PS2版的时候只要黑暗议会通过特定的议题就可以挑战6个新增关卡。而这次PSP版则可以挑战6种新增关卡＋N的新增关卡。各种关卡中还会有《魔界战记》其他系列中的角色作为敌人登场……这样的可能性很高对吧？

EX巴鲁城

拥有超越最终BOSS实力的超魔王巴鲁的居城。一旦踏入这个城堡，就要完成各种接近无赖的过关条件。



EX布林尼界

从天界和魔界逃出来的“脱队布林尼”们居住的世界。它们都听从布林尼大神的命令。

EX人界

在这里有战士、武士等人类角色阻止主人公的行动。而且正义的战队也会出现！正义是必胜的……吧？



紧紧是多几句台词？还是……！

最值的注意的追加新要素居然是PSP版本原创的新剧情。也不知道这些新剧情会如何加入原来的剧本中呢？虽然具体的情况还没有明朗，但是这绝对是最值得注意的地方。在新的剧情中莱哈尔他们会怎样活跃呢？

→中BOSS会在新的剧情中十分活跃吗？

说不定这是最值得注意的追加要素！？

大注意!

全新的角色动作将会追加收录！

虽然本作打着“PS2版本完全移植！”的名号，但是为了配合这次移植，居然重新召集了参加PS2版的声优们！还有PSP版本用的角色的新动作也全部收录。莱哈尔这样的主要角色的平常动作就不用说了，就连特定的场景下都会追加新的动作。十分值得期待啊！



《魔界》带来的快感吧!!

《魔界战记》的魅力就是只要一

STORY

魔王的继承人 莱哈尔要征服魔界！？

现在的魔界在魔王克里奇夫斯科死后已经过了两年……各地的恶魔都瞄准了魔王的玉座，魔界进入了乱世。在这种情况下还不知道自己父亲已经死亡而睡了两年的莱哈尔终于醒来。完全认为世界以自己为中心极其任性的莱哈尔带领着下属艾托娜和自己的部下，展开了这次王位继承的大冒险。而这时在莱哈尔一行人面前出现了一位接受了"暗杀魔王"的命令的见习天使芙隆，她在得知魔王已经死后，立即改变了目的。为了探询恶魔的本性而乱来的加入了莱哈尔的队伍……

在冒险部分推进故事的前进，在战斗部分击破敌人……这是正统SRPG的流程，本作却并非仅仅如此。基本系统完全颠覆传统SRPG的本作，只要玩一下就完全不能自拔！停止不下来的让人高度中毒的要素充斥着游戏中。现在就来简单介绍一下《魔界战记》里充满魅力的要素。

1 爆笑的事件和故事

借助PSP的宽屏幕可以表现出不输动画的动感。游戏中各种角色都具备着专业级的搞笑才能，平时说话都希望能够说成相声一般。

不管有什么妖魔鬼怪出现，能征服魔界的只有本大爷！！

魔王之子
莱哈尔

真不敢相信居然睡了两年！笨蛋王子！



莱哈尔的管家
艾托娜

莱哈尔的管家，好像小恶魔的女孩。拥有代替莱哈尔统治魔界的野心。

算了吧，正因为如此我们才能一起行动啊！

见习天使
芙隆

接受暗杀魔王命令的天使，希望向恶魔传授爱的意义。

再注意！

次回预告完全再现！

《魔界战记》的剧本是以章为单位分开的，每当一章完结后都会出现"次回预告"。"次回预告"会把下一章的关键内容的片断闪动介绍，但是……其实下一章的内容和"次回预告"根本就完全没有关系的说。这就是《魔界战记》特有的"次回预告"吧？真是让人期待能出现什么样的"次回预告"啊！

开始玩就绝对停不下来！

2 各种精彩的战斗动画！

在PS2时代《魔界战记》系列的战斗系统是非常华丽的，每当我方或者敌方的角色使用魔法或者技能的时候都会有非常精彩夺目的战斗动作或者画面的演出，这给战斗增加了不少乐趣。虽然PSP版本的画面还是4：3，而且尺寸也缩小了很多，但是演出的动画都经过强化，效果上是绝对不会输给PS2版本的！！

↑←这样大画面的动画演出让战斗充满魄力！

←靠近敌人就可以把它举起来、丢出去。有些关卡必须活用这个系统。



←战斗系统的复杂，战斗的时候就要多思考了。



宽屏幕下更加容易看清情况！！

3 各种各样的充实的战斗系统

被称为“混杂系SRPG”的《魔界战记》并非徒有虚名，各种战斗系统的加入让乐趣成倍增加。以攻击的时候和攻击角色周围的同伴一起攻击的“连携攻击”为主打，此外还有对一个敌人连续攻击持续给予伤害的“连击攻击”，各种手法联合运用就能够很高效率的击退敌人。一定要灵活运用这些。

4 个性丰富的自创角色

莱哈尔他们除了主要角色以外，最主要的战力就是自己创作出来的自创角色。从战士、僧侣这些基本的职业到很擅长弓箭的猎人、以肉体代替武器的格斗家，有总数高达15种的职业供玩家自由创建。而且每当职业等级上升后，就会有上级职业出现并且制作可能。





职业一览

- 战士（男/女）
- 魔法师（男/女）
- 格斗家（男/女）
- 僧侣（男/女）
- 射手 ●魔法剑士 ●忍者
- 武士 ●盗贼 ●猎人 ●魔人

川のぬし釣り こもれびの谷 せせらぎの詩



NDS	MMV	2006年秋
	RPG	1人/价格未定
	河川垂钓 树荫之谷与溪流之诗 对应Wi-Fi	



以钓鱼为题材的独特的超人气RPG《垂钓》系列的最新作终于要在NDS上登场了！这次游戏的目的是将能治好妹妹病的“河川之主的肝脏”。以这个有妖怪居住的不可思议的世界为舞台，借助妖怪的力量展开冒险，利用“触摸”把河川之主钓上钩吧！



←在大自然中享受垂钓的乐趣！！

温暖的RPG《垂钓》系列最新作！！

各种充满魅力的登场角色们！！

千里

主人公

和妹妹两人一起生活，性格认真直爽的哥哥。为了治疗心爱的妹妹的病而踏上垂钓的旅程。



润奈

千里的妹妹

因为奇怪的病而每天都需要不断睡眠的妹妹。喜欢读书而成了眼镜女孩。



彩叶

女主角

很关心润奈的温柔女孩。任何时候都以自己的哥哥为骄傲。

あやは
せんりなら
きっとだいじょうぶ。

莲

劲敌

彩叶的哥哥。为了达成自己的目的而要钓河川之主，对钓鱼技术很自信。

れん
どちらが先に
ぬしを釣るか
たのしみだな。

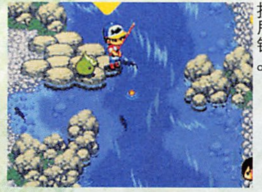
佐佐良

助教

从某个大学来这完成环境调查课题的冰美人。对自然很熟悉。



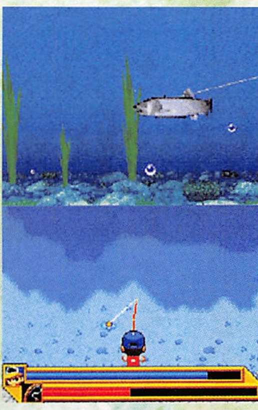
任何人都可以体验到使用"触摸笔"垂钓的乐趣!!



←发现鱼的影子后用触摸甩钩。



←鱼吃到饵后就要开始和鱼进入拉锯战。



←活用双屏幕，下屏幕操作钓鱼，上屏幕则显示鱼的动向。

《垂钓》系列最大的卖点自然是垂钓系统。本作使用触摸笔，非常简单的就能享受到钓鱼的乐趣。首先找到有鱼的地方甩钩，然后耐心等待鱼咬饵。等鱼上钩后就会瞬间切换至和鱼的战斗画面，这时用触摸笔拉竿收线就可以把鱼钓上来了。

→让鱼饵接近鱼的附近。

为了治好妹妹把"河川之主"钓上来吧!!

随着人类社会的飞速发展妖怪的身影已经消失了多年。但是它们并没有消失，而是躲到了清幽的地方。这就是这次作品的舞台。这次来介绍3只初期会遇到的妖怪。妖怪们会在街道上行走，也有着各种各样的故事。帮助它们是和主线故事有着密切关系的。帮助了有困难的妖怪后可能会得到道具，也可能得到重要的情报。

冒险的舞台是有妖怪居住的不可思议的世界



猫玉

活泼开朗喜欢恶作剧的女孩，擅长跳舞。



古玉

御神木的精灵变成妖怪的样子。在妖怪中也是老资格，知道很多事情。



掏小豆

顽固的老爷子。如果在他工作中打扰就会发火。

还有可以成为同伴的妖怪!!

这里介绍的3只妖怪是可以成为千里的同伴的。它们有的可以推动岩石，有的可以飞，还有的可以回复HP，是旅行中的得力助手。会一直跟随在千里身后。

九尾狐

可以帮千里回复HP的妖怪，虽然喜欢千里但是却不坦率。



变化狸

悠闲先生，拥有推开岩石的力量，肚子饿的话就使不出力气。



乌鸦天狗

沉默寡言的冷漠妖怪，成长后能够在空中飞行。

克服重重困难

天地の門2 武双伝 BUSOUDEN

宜镜家族迄今为止的最强者

宜镜・彧泰

文官望族“宜镜家族”的现任当家，他是舜可的哥哥，也是罗武的朋友，对妹妹很溺爱，却对罗武心怀敌意。

PSP	SCE	2006.10.19
	A・RPG	2人/5040日元
天地之门2 武双传		记忆量未定

武术指南 把握三种攻击方式的特性！



拥有体术、剑术和枪术三种武艺的罗武必须根据敌人的情况来切换自己的攻击方式，三者之间是互相克制的关系，体术克制枪术，枪术克制剑术，而剑术又克制体术。把握好这几种攻击方式之间的关系是非常重要的，必须清楚对怎样的敌人用怎样的攻击。

↑剑术对付枪术完全不占优势，对方能攻击到自己，自己却无法反攻，但是用于对付空手的体术使用者就有奇效了。



→由于长枪的攻击范围大，因此近身处就是弱点所在，迅速贴近用枪的敌人发动奇袭是非常有效的克敌方法。



被追缉的武赖局女局长 玛塔米尔・琦纳

李儒・罗武由于穿着暗杀皇帝未遂的血衣而要被处斩，行刑前舜可的突然出现搅乱了局面，两人一起趁机逃走。后来两人遇见了同样被追缉的武赖局局长琦纳，便假扮为赏金猎人，开始追查暗杀皇帝未遂事件的真相……

武赖局是一种类似中介机构的商业组织，专门从事将各种各样的委托介绍给赏金猎人的活动，男女主角罗武和舜可也会在这里接到很多任务。随着完成任务的进展，剧情也慢慢推进，将所有任务一一完成之后，暗杀皇帝未遂的事件也将水落石出，所以要好好完成任务。

→早在被处刑时，琦纳就与罗武相识，在舜可救出罗武的时候琦纳也趁机逃走，再次见面之后，她雇佣两人为正式的赏金猎人。

→在武赖局接到的任务有各种内容，例如讨伐魔物等，难度以星数表示，根据自己的实力来量力选择吧。

→完成任务后回来领取赏金或道具等各种报酬。



由于某些理由而要被处死的武赖局局长，由于舜可的乱入而逃生，三人重逢后开始调查事件真相。

舞蹈指南　合理使用各种舞蹈是关键!



舜可用舞蹈发动类似魔法能力的攻击，发动的力量根据魔盘的种类以及放进魔盘里的纹章不同而变化。从各种附带属性的攻击到回复，舞蹈的效果多种多样，除了右边的灵力之舞和炎气之舞外，还有能够冻结敌人的冻气之舞，发出龙卷风和风之刃并能吹飞敌人的风虎之舞，能够起到回复效果的回生之舞等。舞蹈发动时的画面相当的华丽哟



←舜可的舞蹈中最基本的一种，由于是无属性攻击，所以使用起来没有限制。



→舞蹈结束的同时发出灼热的火焰，能让敌人灰飞烟灭。



PSP上的人气作品《怪物猎人P 2nd》最新情报公开！在以前曾提到过要加入新的怪物，而且之前也曾出现过那个怪物的黑影，这也成为了诸位猎人们的关注对象。现在，这个新怪物终于露出了真正的样子。从样子来看，爪子和牙齿非常锋利，身体看起来也很坚硬，平时用四足行走。前足处有翼膜，属于飞龙系的怪物。

PSP	CAPCOM	发售日未定
	ACT	1-4人/价格未定
怪物猎人P 2nd		记忆容量未定

提加雷克斯

凶暴的飞龙级新怪物正式登场

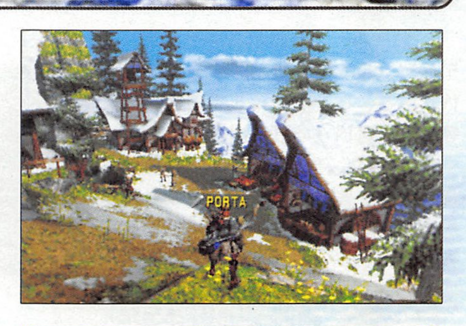


↑从侧面的样子来看前足处的翼膜比较宽，不知道能不能在天上飞。

↑→将身体压低，凝视对方，随后以这种体势进行突进，应该是个强力的攻击招数。

白雪皑皑的波克村中各种设施

在《MHP 2nd》中，主场景是雪山，波克村是位于雪山上的一个村子，村子也常年被白雪覆盖，村人们都身着冬装，在这里过着安逸的生活。其中一个狩猎场在雪山的近郊，猎人们把波克村当作集散地点。和前作的科科特村一样，在村子中有集会所、农场、道具屋等各种供猎人们使用的设施。在原来的报道中曾给大家介绍过村子概况，这次给大家介绍村子中的一些基础设施。



波克村村长



这位老婆婆就是波克村的村长，是《MHP》系列中第一个女性村长，玩家可以在她这里接任务。

武器屋

这里就是买卖武器，以及造武器防具的武器屋。玩家可以直接在这里买武器防具，不过多数都是很初级的，随着游戏的进度，在这里应该有较为高级的防具可供购买。还可以把钱和素材交给他们来打造武器和防具。

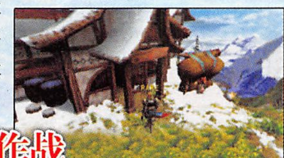


道具屋

在任务中，讨伐各种较强的怪物时会用到各种辅助道具，比如治伤的回复药，限制怪物行动的陷阱。这些道具都要从道具屋中购买。随着游戏进行，道具会变得充实。

集会所

和朋友一起狩猎的地方，也是除了村长之外接任务的地方。集会所里的任务比起村长的任务难度要高一些，适合多人一起协力挑战。不知道本作中集会所是否还能像前作一样单机进入挑战。



共同协力作战

冒险者的家

在家中可以存放武器、防具、道具，也可以进行换装备，存档也是在这里进行。不知这次还会有什么新功能。



↑和前作相比，在格局上变化很大。



↑行商婆婆也是卖道具的，她那里经常会卖一些道具店中没有的。

波克村的农场

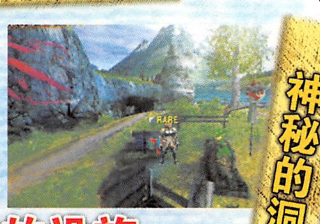
前作中，科科特村有一个农场，在里面可以采集一些素材。农场在本作中依然健在，在波克村中也有田地和钓点等。玩家可以在非任务时收集一些农场中有的素材，部分素材比起在任务中采集要方便一些，随着游戏的进度，可以用点数给农场进行升级，从而得到更稀有的素材。

广阔的波克农场 主要设施全公开

栈桥钓点

在栈桥上可以钓鱼，扩张后会增加各种稀有鱼类素材。

中央附近的农田



在农田中可以采集药草等草类植物，也可以采集到怪力之种等。另外，可以在农田上种植植物，经过施肥后就可以收获了。

神秘的洞穴

看起来和前作炸矿石的地方差不多,但这次好像能进去，这里面究竟是什么地方?



各种各样的设施 收集素材更轻松

蘑菇采集点



玩过前作的玩家肯定不会忘记，在农场的入口处有一个可以采集蘑菇的地方。在本作中，蘑菇采集点也仍然存在。

落虫大树

同样是在前作中就有的设施,可以用不同的锤子敲击大树,就会从树上掉下不同的虫素材。

便利的物品箱

在前作中，玩家在农场采集的素材种类会有超过身上携带格数的现象，要跑回家存物品,这次在农场中就有物品箱了，非常方便。

猫料理系统在本作依然活跃

作为《MH》系列的特色系统——猫料理，在本作中依然是很活跃的。通过固定的食材组合可以使自身增加一些状态，食物搭配不好会有反效果。此外，在料理中还会随机发动猫技能，这些技能对战斗都是有很大帮助的。



↑这个厨房看起来比前作的大了很多，这次的猫饭效果应该是按照PS2版中设定的。

所有武器 全部公开

在前作的基础上，本作中增加了PS2《怪物猎人2》中的几种新武器。而前作中的一些武器在本作中也有了各种各样的强化，每个武器的特性都比较明显。由于PS2版的按键比较多，新加入的一些武器在操作方面进行了一些调整，既做到了适应PSP的按键，又做到了不减少动作。下面就让我们看一看这些武器的特性吧。

大剑

攻击距离长，攻击力很高，加入了蓄力斩，根据蓄力时间长短来决定攻击力。



↑蓄力时玩家不能行动，但威力确实很惊人。

单手剑

连续攻击和机动性很强的武器，非常适合新手。增加了不收刀使用道具。



↑不收刀使用道具增加了不少攻击机会。

锤

攻击力最高的武器，可以使用不同的蓄力攻击。增加了击晕敌人。



↑集中攻击头部可以令敌人一定时间眩晕。

枪

攻击距离长，拥有斩击打击两种属性。突击的结束动作可以无视风压。



↑前作中较强的武器，在本作略有削弱。

弓

攻击线路是抛物线，可以蓄力攻击，可以装备各种瓶增加箭的效果，箭数无限。



↑蓄力攻击可以使箭攻击方式发生一定变化。

太刀

太刀样子像大剑，机动性和单手剑一样，不能防御，可以使用气刃斩。



↑气刃斩可以接在普通斩击后形成连续攻击。

双剑

双手武器，不能防御，鬼人化时可以无视风压，同时还能用出强大的鬼人乱舞。



↑鬼人化很消耗体力，一般都使用强走药。

狩猎笛

拥有类似锤的攻击方式，演奏乐曲可以给自己和队友增加各种有利状态。



↑演奏中受到攻击会被中断，还是找安全地点吧。

炮枪

类似枪的攻击方式，同时还拥有炮击，是游戏中操作比较复杂的武器。



↑龙击炮的威力虽然很大，但武器的磨损也……

弩

分轻弩和重弩两种，轻弩新追加了速射的特性，重弩新追加了盾防御。



↑轻弩的速射中是不能移动的，一定要注意。

本作虽然以PS2的《怪物猎人2》做了一些参照，但不是移植作品。而是结合了掌机和家用机两版本的特性，在这个基础上制作的。很多都是和家用机版不同的，可以说是非常适合掌机玩家。不过比较担心如果取消古龙后，怪物的种类问题。

游戏品质 Editor REVIEW

掌机游戏铁板阵

最新的游戏　最快的评测

9月初期仍然是游戏的旺季，不过能算上大作的作品还是少，难道是《口袋妖怪 钻石/珍珠》前的过渡期？《幻想传说》虽然只是一个复刻作品，但作为怀旧，或没玩过本作的玩家可以来试试，就算近期比较不错的RPG作品了。

超操纵机甲MG

NDS	ACT
日版	任天堂
2006.09.02	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★



岚枫：我不喜欢不美型的，这游戏不是一般不美型。

任天堂发售的机器人游戏，游戏性上还是有保证的。而且机体的部分可以自己改装，创造出属于自己的个性机器人。但是，我实在是无法喜欢上这种造型的机器人啊，即使不美型，也应该有些特色啊。而且操作并不是很轻易就能上手，触笔的操作有些不舒服。不推荐非机器人FANS入手。



翔武：操作较为简单，但手感方面不尽人意。

由SANDLOT开发的一款游戏，由于是机器人主题的游戏，在公布时还有些兴趣，不过游戏到手后却很失望。游戏中的机器人看起来不够气势，操作感也不是很好，不但僵硬而且节奏也很慢，没有爽快感。游戏中的音乐也不够热血，唯一可取的就要算是画面了。并不是很推荐这款作品。

蔷薇色的卢比乐园

NDS	RPG
日版	任天堂
2006.09.02	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



岚枫：其实我没觉得这游戏哪里像《赛尔达传说》……

游戏的画面风格极度恶搞，尤其是里面的人物造型，用“猥琐”这个词来形容实在是再恰当不过了。游戏的操作必须依靠触笔和按键的配合完成，而游戏的目的就是为了那所谓的卢比乐园而疯狂的赚取钱币。虽然在画风上本作与名系列《赛尔达传说》有些相近，但整体素质还有较大的差距。

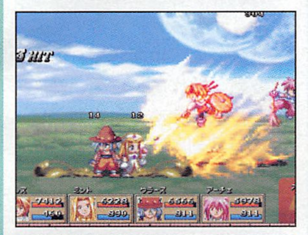


暗凌：好游戏，但日文苦手和猥琐恶搞抵抗者不宜哟！

猥琐和恶搞已经成为当今游戏界的流行元素了么？老任在这款游戏里也大量使用了这两大元素，实在让人一边玩一边捶桌子。游戏本身的素质还是很优秀的，不过从头到尾一个日文汉字都没，看久了不免头晕啊。游戏里自始至终贯彻金钱就是生命的主旨，各位玩家要绞尽脑汁去赚钱啦。

幻想传说

PSP	RPG
日版	BANDAINAMCO
2006.09.07	1人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★

翔武



可以在传说史的复刻榜上写下一笔。

已经被复刻3次的作品了，和前段时间的《FF3》相比起来，这次的复刻真是没什么诚意。只是把PS和GBA版的一些要素集合，加入了语音。人物虽然改为了3头身，但战斗系统还是几年前那样，对于玩惯后期传说作品的玩家来说，半自动操作确实不适应，难道只为了怀旧？

岚枫

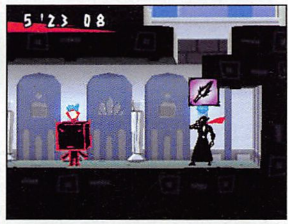


虽然多次复刻，但几次复刻本质变化不大。

是不是可以称这次作品为复刻RPG之王呢？虽然经过数个版本的变迁，但是在这一次并没有显示出多少诚意。虽然战斗变成了3头身，但是为什么战斗时魔法不能稍微修改呢？每次放中级以上魔法都要暂停，我方可有3个法师啊，加上敌人也有法师的话，战斗节奏完全没有了。

思考 EXIT

PSP	ACT
日版	TAITO
2006.09.07	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★

剑纹



另类美学画风的动作解谜游戏的典范作品。

也许游戏的画风和节奏较慢的操作方式不太适合大众，一代并没有引起很多人的注意。游戏中玩家扮演Mr Esc解救被困人员，通过解谜找到出口。二代增加了更多的动作和技巧和更多的物品使用方式，游戏中的人物也增加了不少，使得游戏的解谜乐趣大幅增加。剪影的人物真的很有特色。

翔武



这也算休闲游戏吧？“健脑”第一，游戏第二。

作为过去游戏的复刻，显得十分有诚意。游戏讲述的是救人的故事。而内容则是解谜和动作的结合，即使知道了谜底如果在动作上有些差池也会失败。谜题游戏开始时有50个之多，总共100条谜题以外还可以下载新的谜题。十分具有挑战性的游戏。游戏宣传时也强调了“健脑”，大势啊！

机甲先锋 幻影战争

NDS	ACT
美版	Majesco
2006.09.12	1–4人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★

翔武



DS上少数控制机甲战斗的优秀作品。

在NDS上见到这样的作品真是很不容易，开头一段CG虽然不能跳过，但也是很吸引人的。进入战斗画面后可以看到机体和人物的建模已经算比较细致的了，在运动时没有丢帧的感觉。任务中的语音让你有置身战场通信的感觉。双屏的利用也比较充实，下屏的地图十分直观，很不错。

剑纹

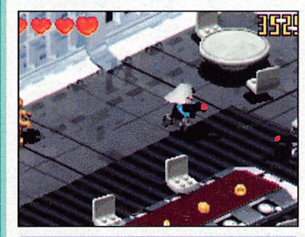


第三人称3D机甲射击游戏华丽登陆NDS。

这个系列曾经在XBOX上推出过两部作品，本人有幸都打穿过，自然对本游戏的NDS版非常期待。拿到游戏后画面和操作让人满意，NDS上画面能够达到如此高的帧数让人满意，操作感也不错。上屏显示机器画面，下屏雷达界面也恰到好处。对于喜欢这类型游戏的玩家强烈推荐！

乐高星战2

GBA	ACT
欧版	LucasArts
2006.09.12	1-2人



画　面：★★　　音　乐：★★
游戏性：★★　　操　作：★★

翔武　如果你喜欢乐高，如果你喜欢星战，那么……

《乐高星战》的续作，人物和场景仍然是由乐高玩具组成的，虽然看起来有种低龄的感觉，但游戏中却有很多需要解谜的地方，表现了各个人物的不同特点，在细节方面处理的比较到位。游戏中人物的一些对话都用各种表情符号来代替，这种想法非常有意思。这可是方舟在GBA上喜欢的作品之一。



剑纹　乐高和星战两大品牌的强力“骗钱”组合。

乐高玩具和星战的强力组合，相信在欧美的人气会很高。顾名思义，星战中的角色都变成了乐高造型，方头方脑，动作滑稽可爱。游戏本身是一款动作射击游戏，视角成斜45度，充满了3D感。玩家控制“乐高”们和敌人战斗，整体还算不错的一款游戏，喜欢星战和乐高的玩家可以来试试。

役满DS WIFI版

NDS	TAB
日版	任天堂
2006.09.14	1-4人



画　面：★★　　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★



岚枫　有了WIFI，以后再也不愁“三缺一”了……

GB时代的《役满》就为老任赚足了腰包，若干年后，借助DS主机平台和WIFI无线网络平台厂商再次推出了它的续作。游戏系统做得相当体贴，即使是麻将的初心玩家也能够在游戏指导下轻松上手。马里奥、碧奇公主等任天堂旗下当红明星的客串也为游戏增添了不少的人气。



暗凌　时间杀手游戏，独乐乐不如众乐乐。

虽然掌机棋牌麻将类游戏非常多，但是只有《役满DS》才是其中的杀手级游戏。不会打麻将？没关系，跟着游戏里的教学指导学习一下，很快就能上手了，然后你就会被游戏的乐趣深深吸引。任天堂的众明星们固然是卖点之一，更重要的是掌机游戏实现麻将联机对战，赞就一个字！

山脊赛车2

PSP	RAC
日版	BANDAINAMCO
2006.09.14	1-4人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★　　操　作：★★★



翔武　不厚道的续作典范。就不能有更多创意了吗？

在新作报道时还以为是多么有诚意的作品，没想到除了加些赛道和车辆外，感觉完完全全的前作，只是把标题换了一下而已。如果玩过前作的话相信用不了多久就会厌烦了。初期难度不高，但是到了后期的赛事就会被那些超现实的车子弄得非常郁闷不已。不过算是PSP上不错的赛车游戏了。

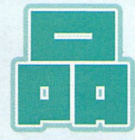


岚枫　PSP《山脊赛车1》的加强进化版。

《RR》系列是小枫相当喜欢的一款作品，本作发售之前还抱以相当大的期待。可是游戏拿到手后就发觉有些不对劲。游戏在画面和系统上较前作竟然没有任何的改进，这让我实在难以接受。不过游戏的长度和收录的赛道还是能够让人满意的，到了后期游戏的难度也让我有些汗颜。

经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受

游戏品味





FINAL FANTASY III

NDS RPG
2006.08.23
SQUARE ENIX

打破16年的寂静，水晶依然闪烁着光辉

作为《最终幻想》(以下简称FF)系列掌机移植计划中的关键一作，《FF3》的素质确实是让人称赞。除了《FF3》以外，其他5部作品的平台都是GBA，而正是因为这个特殊性也使《FF3》成为了几部掌机作品中最有诚意的复刻作品。也足以体现了SE对《FF3》的重视程度。



经过SE的宣传炒作，这款作品受到了众多玩家的关注，在发售当天就以30万套的销量让人大吃一惊，而在日本各店铺排队购买的景象也是非常壮观，从排队的人群中看，有一些是年龄比较大的，应该是经历了FC时代的人，还有一些就是新玩家了，他们中有些作为第一次接触这个作品，对这次作品也是非常看好的。发售3天后，销量达到了50万套，第一批货被抢购一空，而从近两星期的销量来看，《FF3》的供货问题好像还没解决，对于这种情况，SE估计也有点哭笑不得了吧。

在整体素质上《FF3》DS版并非是一款单纯的复刻作品，和原版相比，不止是在视觉效果上有了强化，在游戏中还有着诸多新要素。

随意转职系统是《FF3》的一个特色，在FC版时这些职业强弱不一，本作中在原有职业的基础上增加了很多变更，新加入了几个职业的特殊技能，职业熟练度在这一作中对职业的能力影响也很突出。在这一作中，一些职业有了新的用法，比如海盗这个职业。在原来FC版中，海盗的攻击力是很强的，但是没有什么特性，斧子和锤的命中率比较低，经常出现攻击次数不够的现象，导致这个职业几乎没有什么人去用。而在DS版中，海盗的攻击力仍然是很强，攻击次数不够的现象也仍然有，但是就因为加入了挑衅这个新技能，改变了海盗的命运。吸引敌人物理攻击这个技能，听着有些像WOW中的嘲讽。全套重装备，双手持盾，使海盗成了队伍中的肉盾。另一方面，双盾的组合也打破了FC时代盾牌几乎没用的观念。所以，如果一味追求传统打法，那是体会不到制作人的用意的。

为了照顾新玩家，在本作中一些BOSS被削弱了，部分迷宫也进行了简化设计，特别是在禁断之地和水晶塔这两个原来七进七出的地方增加了魔法或道具返回迷宫入口的设计，方便了不少。不过不少玩家对这次在迷宫中途没有设计存储点还是有些不满，这估计也是制作人为了保持原有的风味，才这么设计的吧。

这次的隐藏要素需要通信来触发，对于没条件的玩家确实是有些可惜。但不得不说，这次增加的分支剧情，以及到达99熟练度获得的武器，这些设定都是非常不错的。特别是隐藏BOSS铁巨人，拥有比最终BOSS暗云要强上几倍的实力，4次行动有时可以让你的希望迅速化为绝望，不过是非常具有挑战性的，特别是挑战后还可以再挑战，非常方便。而洋葱战士这个隐藏职业也真正是游戏中的最强职业了，换句话说，洋葱战士是你练到99级的一个动力，比起FC版，刷洋葱装备也没有那么困难了。

《FF3》的高水准复刻满足了不少玩家，掌机移植计划的另外两作也临近了，让我们期待这两作的表现吧。



口袋迷 CLUB

“口袋迷CULB”正式成立！

为了给广大《口袋迷》的读者提供更好的交流平台，也为了使《掌机迷》与《口袋迷》这对兄弟杂志能够更多的加强彼此间的交流。故开设这样一个全新的读编栏目。希望广大关注《口袋迷》的热心读者们多多参与我们的栏目，大家都来争做“口袋迷CULB”的最佳会员吧！

《口袋妖怪 钻石/珍珠》最速完全攻略本前瞻报道！！



↑与游戏一起推出的各种周边，同样具有不小的杀伤力。

当年的《口袋妖怪绿宝石》完全攻略本广大口袋FANS应该还记忆犹新吧，作为国内首部也是销量最大的《口袋妖怪》系列攻略单行本，“绿宝石攻略本”受到了当时读者的广泛好评和极佳的口碑。为了延续这样的优良传统，现在编辑部内也提前达到了紧张的备战状态，只等9月28日游戏一出，就进入了残酷紧张的攻略本制作工作中。相信许多玩家都对这款作品望眼欲穿，而编辑部自然不会让玩家失望，第一时间的完全攻略本会给你提供最及时可靠的攻略信息以及疑难解决。

目前能够提供给广大读者的关于“《口袋妖怪 钻石/珍珠》最速完全攻略本”的相关信息有：

- 杂志将以全彩页的形式推出
- 附送“神兽海报”一张、音乐竞选CD一张
- 超值定价14.8元

大家请再耐心等待一段时间吧，“《口袋妖怪 钻石/珍珠》最速完全攻略本”一定会像游戏本身一样，给你带来无限的惊喜和期待！



↑预定《口袋妖怪 钻石/珍珠》前500名的玩家可以获得限定版的手表，实在是FANS必收的珍品！

《口袋迷4》奖品发放预定，请中奖的幸运读者准备“收宝”

《口袋迷4》中杂志为广大读者准备的贴心大奖——绝对是众多“口袋”FANS梦寐以求的“口袋妖怪电子年鉴”近期就会发放给中奖的幸运儿们。中奖名单已经在《口袋迷5》中揭晓，怕有读者朋友因为地域等客观原因而没有买到最新一期的《口袋迷》，所以将中奖名单在这里再公布一次。请中奖读者近期注意查收！

《口袋迷4》奖品“口袋妖怪电子图鉴”中奖名单：

北京	许涛	新疆乌鲁木齐	叶冠廷
云南建水	卢栖	上海	周智文
江苏南京	臧宁生	上海	王振山
重庆沙坪	张超	贵州贵阳	张骐
辽宁沈阳	刘伟希		
广东佛山	陈捷滔		

读编往来

河北省 杨佳骥

像《口袋妖怪绿宝石攻略本》一样，非常非常地希望杂志社能出版《口袋妖怪 钻石珍珠》的攻略本，这样我就不用为那些日文而犯愁了！另外，《口袋迷》的出版周期三个月一期比较好，我也有经济负担啊。

——上次的《口袋妖怪绿宝石攻略本》很受读者们喜爱，我们对此也感到十分欣慰。今年是口袋妖怪10周年，而且《口袋妖怪 钻石/珍珠》这两个超大作公布，《钻石/珍珠》的攻略本也是在我们计划之内，具体留意本期刊物内广告，10月初就会送到各位玩家手中，一定会让各位读者满意的。

《口袋迷》目前的出版周期是不定期，不过感谢杨读者提出的宝贵意见，我们会考虑的。

北京市 刘钊

《口袋迷》杂志非常不错，但是价格稍高，并且希望每月推出一本。

——一个月推出一本啊，看来你真的是很喜欢《口袋迷》。不过每月推出一本的频率确实太高了，而且对于一般的学生来说，一个月同时买《掌机迷》和《口袋迷》的压力会很大的。另外由于《口袋迷》在内容上制作较有难度，我们也需要花时间进行内容的选材，因此出版周期上没有提速的打算，也希望每一期《口袋迷》的内容都可以让大家多看上一段时间。

山西省 董超

在《口袋妖怪 钻石/珍珠》发售后有多长时间可以见到汉化版，毕竟国内玩家有很多看不懂日文的，对游戏肯定会有影响。

——答：汉化版要看有没有汉化小组接手，多长时间能汉化出来。不过在《钻石/珍珠》发售后，我们会献上《钻石/珍珠攻略本》的，要让不懂日文的玩家也不受语言障碍影响，顺利的进行游戏。

内蒙古 王勐祺

这期的《口袋迷》是非常好，不但多了许多攻略，中间还有漫画，做得真是非常好。但有一点不好，出版的时间太慢了，我认为应该每月一期。最后就是赠品，赠品一定要实用。希望《口袋迷》越办越好。

——非常高兴你能喜欢《口袋迷》的内容，在定位的时候，我们就考虑到了既要做得有趣味性，又不能失掉实用性。出版时间在上面已经说过了，要照顾部分玩家的钱包啊。每期在选择赠品的时候都是很多种方案，一起讨论，从中选择一个大家喜欢，而且又实用的。最后感谢你对口袋迷的支持。

上海市 蒋旭涛

这期的那个球太可爱了，希望以后也能多送一些实用的赠品，让我可以对每一个人自豪地说出：“我是一个口袋迷！”《钻石/珍珠》的发售日越来越近了，这次我是与DS无缘了，不过套用一句歌词，虽然没有任何保证，但每次都能成功，一定会将《钻石/珍珠》买到的。

——能喜欢我们送的赠品，真的很高兴，以后还会有更多的类似赠品的。在这里给蒋读者一个建议，虽然你目前没有NDS，但推荐你先把《钻石/珍珠》的攻略本买到，因为在《绿宝石攻略本》发售时，全国有些地方在几天内就抢空了，发行部也经常接到邮购攻略本的电话。可以先买一本留起来，这样等你有了NDS和《钻石/珍珠》时就不用苦苦寻找了，另外，作为一个口袋迷，《钻石/珍珠》的攻略本也绝对有收藏价值。最后祝你

早日得到NDS和《钻石/珍珠》。

浙江省 单历
建议《口袋迷》中多些短篇同人小说或漫画，小说的篇幅不要过长，否则兴趣不大。《口袋迷》编辑部不要出些仅限邮购的好书，如《口袋十年》这让我们这些喜爱口袋，但不善于邮购的人大失所望。最后祝皮卡秋大人和口袋迷们一生平安。
——现在的《口袋迷》中实际上已经有一些短篇的同人小说和漫画了，如果读者们对这类文章比较喜欢，我们会考虑在以后的《口袋迷》中适当增加的。《口袋十年》在市面上也是有卖的，并不是只限邮购，可以看看其他地方的书摊有没有剩余的。

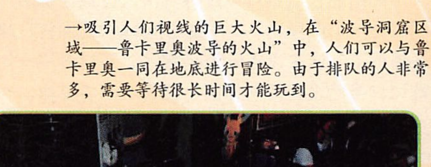
辽宁省 刘欣然
《口袋迷》真的办得很好，我真的喜欢这本书！可惜书里介绍的游戏和周边很少能买到，好失望。不过依然希望你们能继续为我们介绍口袋妖怪的相关事情。我一定会支持的！
——书上介绍的很多周边国内都没有卖的，只能在日本购买。不过我们会选一些作为奖品来发放的，就看你的运气了。最后感谢你对我们的支持。

吉林省 赵冬婉
我永远支持口袋妖怪的所有东西，永远支持《口袋迷》，而且我对于那些给小智等人物配音的声优非常喜爱，希望有关于声优的一点点事。真的很想和小智一起旅行，带着自己的宠物小精灵，收复小精灵，和它们做好朋友，每当我看到小智他们旅行，自己好像也一起旅行似的，不快乐的事情都消失了。
——声优的小事以后会考虑增加的，好像想知道他们的读者有不少呢。相信有不少读者也有着和你一样的想法，想像小智他们那样的冒险，确实是非常快乐的事情。

口袋情报

“口袋妖怪丛林之旅·钻石与珍珠的传说”夏令营活动暑假期间在日本完美结束

从7月开始直到9月初，在学生们的暑假期间，日本名古屋等城市共开设了四个名为“口袋妖怪丛林之旅·钻石与珍珠的传说”的夏令营活动会场。孩子们可以在家长的带领下参加会场活动，并且有非常多诱人的活动以及特殊纪念品等待玩家来拿取。甚至在活动中玩家还能提前体验到《口袋妖怪钻石/珍珠》的试玩。除此以外，如果玩家拿着GBA和《口袋妖怪》的游戏卡带的话，还可以下载到通常游戏中无法取得PM“**セレビィ**”；如果带的是DSL主机，那么也没关系，《口袋妖怪战队》中的极密任务也可以在这里提供下载。玩家可以在这里享受到口袋世界的非凡魅力！



→吸引人们视线的巨大火山，在“波导洞窟区域——鲁卡里奥波导的火山”中，人们可以与鲁卡里奥一同在地底进行冒险。由于排队的人非常多，需要等待很长时间才能玩到。



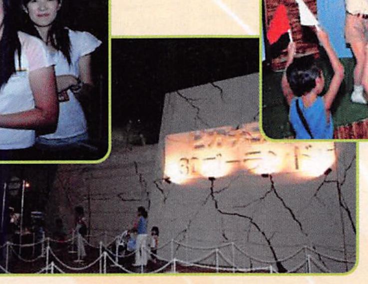
↑在入口处领怪物球向冒险的旅途出发。



←寻找埋藏在沙漠中的“秘宝沙漠区域”。要在30秒内找到口袋妖怪的小玩具。



↑运气好的人还因此而获得了NDSL的奖品，看这家人笑得多幸福！



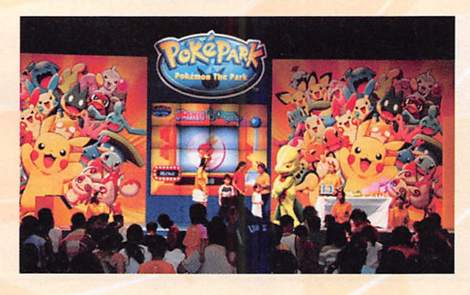
←在“幻之神殿区域——皮卡丘立体幻境”中，戴上魔法眼镜就能看到口袋妖怪在面前显现。

台北口袋妖怪主题公园即将落幕

在今年6月23日，在台北市举办了为期94天的口袋妖怪主题公园活动，在9月24日正式落幕。口袋妖怪公园是以口袋妖怪为主的主题公园，是于2005年在日本万国博览会的会场（名古屋）开始举办，园内有各种各样的设施，在举办期间中游客络绎不绝，最多时人流量高达415万人，成为了人气很高的游玩地点。口袋妖怪主题公园先后在日本和美国举办，借着口袋妖怪在世界上强大的人气，口袋妖怪主题公园非常受孩子们的喜爱。



台北的口袋妖怪主题公园建立在台北市士林的国立台湾科学馆旁边，占地39000平方米。园内有9种大型娱乐设施，此外还有活动舞台、餐





饮区、电玩游戏区，以及购买相关周边的专卖店。台北口袋妖怪主题公园在开园当日就有3000名参观者入园体验。平时会有各种各样的活动，使游客完全融入到公园中。

台北口袋妖怪主题公园将在近期（9月24日）落幕，这次举办的可以说非常圆满。

口袋妖怪主题公园近期活动

9月15日-9月24日 凭当日入场券抽奖活动

每天上午11点，于服务台前公布当日中奖号码，只要凭入场券票根就能参加兑奖活动。

・奖品内容・

1、GAMEBOY ADVANCE micro
2、富士红外线“PIVI”相机
3、口袋妖怪福袋
4、护腕组合加精灵球
5、富士一次成像相机
6、口袋妖怪卡片一套七张
7、口袋妖怪可动式钥匙链
8、口袋妖怪明信片



Wireless Fidelity WORLD Wi-Fi天下

什么是WiFi?

WIFI全称Wireless Fidelity，又称IEEE802.11b标准，中文称法“歪夫艾”或“伪非”。它的最大优点就是传输距离长，电波范围半径约为100米。传输速度高，可以达到11Mbps。同时也与已有的各种802.11DSSS设备兼容。最流行的笔记本电脑技术——迅驰技术就是基于该标准的，无线上网已经成为现实。

截至到9月14日，NDS上支持WiFi游戏列表

名称	发售日	游戏类型
Tony Hawk职业滑板	2005.11.14	滑板动作
马里奥赛车DS	2005.11.14	赛车
动物之森	2005.11.23	模拟
失落魔法	2006.01.19	动作角色扮演
死神DS苍天驰骋的命运	2006.01.26	格斗
银河战士猎人	2006.03.20	主视角射击
俄罗斯方块DS	2006.03.20	方块益智
Contact	2006.03.30	角色扮演
天诛黑暗阴影	2006.04.06	动作
Touch Panic	2006.05.25	方块益智
数码怪兽Story	2006.06.15	角色育成
头脑锻炼 游戏对战矢印谜题	2006.06.29	益智
火影忍者RPG3灵兽对木叶小队	2006.07.13	动作角色扮演
触摸！炸弹人大陆	2006.07.13	主体公园冒险
星际火狐指令	2006.08.03	战略3D射击
集合！职棒君的DS甲子园	2006.08.03	棒球育成
最终幻想3	2006.08.24	角色扮演
新牧场物语	2006.08.24	幻想生活模拟
役满DS	2006.09.14	麻将

（我才是）前言 ▸▸▸

你对使用WiFI和全世界的掌机玩家联机游戏感兴趣吗？如果你有NDS的话，请看下面的列表。这是截至到2006年9月14日，NDS上支持WiFi联机的游戏。我想你可能和我一样喜欢《银河战士猎人》，或者和木头一样喜欢《马里奥赛车DS》，或者和翔武一样喜欢《最终幻想3》。那么你应该尝试一下WiFi的乐趣了，没准你能碰到我的Sylux、木头的耀西……或者给翔武发封信？

闲话少说，让我们这就开始吧！

问题1：你玩NDS还是PSP?

回答：NDS（请看问题2）

PSP（请等待下期PSP部分吧）

问题2：OK！你是在家玩NDS还是带到外面玩?

回答：在家（请看问题3）

外面（请看问题4）

问题3：你有高速网络接入方式吗，比如ADSL?

回答：有（请看问题5）

没有（请先联系isp安装宽带）

问题4：你能找到热点连接吗?

回答：能（请看方法1）

不能(请先寻找热点区域，再看方法1)

·提示·

什么是热点：热点(Hotspot)是公共场所设置的无线网络接入地点。比如，任天堂和Wayport公司建立了合作关系，在美国很多地方都提供了免费的WiFi接入点；和Fatport建立了合作关系，在加拿大同样设置了大量WiFi接入点。像咱们国内没有官方网络的话，在户外可以利用通用热点。比如一些咖啡厅中、KFC等“高档”场所通常都有热点。

问题5：你有无线路由器吗?

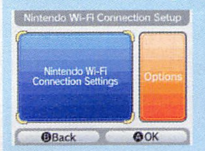
回答：有（请看方法2）

没有(请先购买无线路由器，再看方法2)

·方法1·

很多地方提供了WiFi服务，有些是需要密码的，好在很多都是免费的，比如前面说的KFC中。使用任天堂WFC设置中的寻找接入点功能(Search for an Access Point)进行连接吧！WFC设置在哪里？拿出列表中支持WiFi的任意一个NDS游戏，选择进入任天堂WiFi连接设置界面就能看到了。

在设置画面中，选择“Nintendo Wi-Fi Connection Settings”选项：



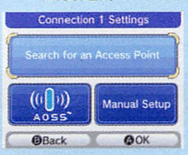
这个界面中还有options设置选项，允许详细设置连接功能。

……然后选择任意一个连接槽：



连接槽很像存档选项，可以设置三个不同的连接。任意选择一个设置连接选项吧！

……接着选择“Search For an Access Point”：



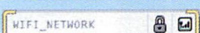
稍等片刻，NDS会显示无线接入点的名字和其状态。

・一把蓝色打开的锁：

假如接入点是一把蓝色、打开状态的锁头的话，点击接入点名称，然后“OK”。NDS就和路由器建立了无线连接，然后回到游戏的主菜单进行联机游戏吧！太简单了！

・一把紧锁的红锁：

假如接入点显示一把紧锁的红锁，就说明热点的路由器设置了WEP密码。想要连接的话需要知道WEP密码。如果你知道密码的话就简单了，输入后点击“OK”就OK了。

・一把紧锁的灰锁：

假如你只搜索到这把灰锁，这是一件扫兴的事。灰锁的意思是不可能连接任天堂WFC，可以由于距离原因，或者协议存在问题等等。

・什么锁也没找到：

如果什么都没找到，原因很可能是热点路由器的设置、接入准则不适合NDS。如果你觉得能接入热点区域，或者朋友确实可以接入，你可以尝试一下：

1，问一下服务人员他们的WiFi路由器是否打开了。

2，移动到WiFi路由器附近。（当然，你也要问服务人员WiFi路由器在哪里）

3，不停地移动NDS，躲避你的身体或者其他物品可能造成的信号阻挡。

・方法2・

好！所需要的东西你都齐了。现在让我们开始连接！

首先进行任天堂WFC设置。拿出列表中支持WiFi的任意一个NDS游戏，选择进入任天堂WiFi连接设置界面就能看到了。这里有几个不同的连接方式，最简单的方式是使用“Search For an Access Point”方法连接。强烈推荐这个方法！

具体连接方式：

NO1.Search For an Access Point的设置方法参考“方法1”的步骤。

NO2.AOSS连接方式，请看下期方法3。

NO3.手动设置方式，请看下期方法4。

NO4.使用任天堂WiFi USB连接器,请看下期方法5。

・方法3・

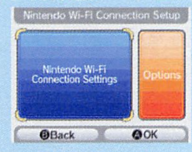
AOSS连接方式（AirStation One-Touch Secure System）

带AOSS的路由器可以自动识别NDS，并且重新设置两者之间的连接内容。带AOSS功能的路由器通常标着“AOSS”字样。非常多的路由器都没有AOSS功能，假如你不能确认自己的路由器是否有AOSS功能，可以查看路由器说明书。如果你嫌设置AOSS功能麻烦，可以直接使用“Search for an Access Point”方法（查看方法1）。

跟随下面的步骤使用AOSS功能连接

1，从前面的内容，你肯定已经知道进入任天堂WFC设置界面的方法了。

2，同样选择一个连接槽，存放设置。





3，点AOSS设置。

4，一个信息出现，询问你的路由器是否带AOSS功能。

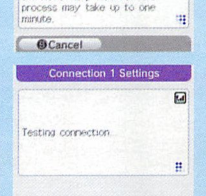


Connection 1 Settings

Confirm that you are using an AOSS-compatible access point. Then, press the AOSS button on the access point until the AOSS lamp flashes. This process may take up to one minute.

Cancel

5，成功后进行连接。



篇幅所限,只能到此为止了,下期继续！

PG总动员

小编的轻松驿站 第一回

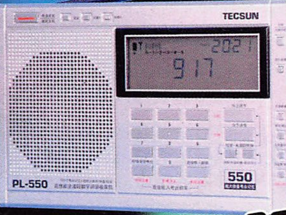
传说中PG的最强栏目登场了！这里集结了知识、趣味、恶搞、内幕等，杂志内外的小编生活。作为了手札的增强版，目的是带给大家的与众不同的感觉和您对我们的支持！



今天早晨我躺在床上听广播，某台的主持人提了一个问题：假如你去孤岛，你会带哪三样东西？广告过后似乎没人回短信，主持人就说了自己要带的东西。一个说（这个节目有两个主持人）带医疗用品、带收音机和女朋友；另一个说带iPod等东西。我当时差点儿从床上掉下来，这个栏目真是太好玩了。

我想你肯定听过这个问题，不过这个问题有很多版本，通常听到的版本是只带一样东西。比如音乐杂志上会问，如果去孤岛你会带哪张唱片。

不要误会，我不是想问你这个问题。带东西去孤岛难道是为了听广播（孤岛电台）？为了在孤岛上求生？还是为了去繁衍后代？显然都不是，这个问题的初衷是如何打发无聊到死的时光。



每个人都应该有一个爱好，以便打发无聊的时光。

打发无聊的方法有很多，比如你现在正在看PG就是一种很好的方式。难道不是吗？玩游戏是我们共同的爱好，看游戏杂志是爱好，看电影也是，甚至学习和睡觉都可以当作爱好。不过一旦对某种爱好产生疲倦感——那么爱好瞬间就会变成无聊。

别人不说，我本人就是个容易产生爱好疲劳的人。大概小学5年级的时候就不爱看电视了、初中讨厌回家、上了高中讨厌学习……每段时间难免都会有无聊的日子，于是找有趣的事就成了我的爱好。

我前几年接触到滑板游戏《托尼霍克极限滑板》，甚是喜欢。可惜的是本人年事已高，上街体验真实滑板的话，多半会挂彩，弄不好连老命都会搭上。那怎么办呢？改玩手指板！

↑这就是世界上第一块手指板。

科普知识:什么是手指板？

1998的一个雨天，南加州的小伙Steven Asher由于下雨不能出去玩滑板。那么他会在家中干什么呢？他拿来剪刀、硬纸板等物品按照滑板的样子，利用他12岁的想象力，创造了世界上第一块可以用手玩的小滑板——手指板。为了更加真实，他还在滑板底部画上图案。

手指板的动作原理几乎和真实滑板一样，并且可以在任何地方玩，比如桌上、床上、腿上。还可以自己做滑板公园和各种轨道，不过很麻烦。也可以购买，不过价格非常高（大概2000元左右）。好在手指板本身很便宜，质量非常好的才10多块钱。可称物美价廉的个性爱好典范（大笑）。本人在桌子上玩了几个月，目前练就了Ollie、Kick Flip、Casper Slide等动作，成功率还可以。

可惜相机不在身边，只能使用香港友人朱仔的图。在此感谢！如果你对滑板感兴趣、或者爱玩游戏、或者爱睡觉、或者对孤岛电台感兴趣，都可以来我的blog踩一踩。地址：http://blog.sina.com.cn/u/1255808697



月言莺语：在世界的中心呼唤“萌”！

话说在前头，电软编辑部这个地方是一个非常恐怖的地方，这里居住着一群“电软星人”，他们的言行非一般论理可以解释，看前做好心里准备。以下乃绝密资料，偶以偶的眼镜发誓他具备非常高的真实性，偶承受着被发现要被拖出去打的危险把这些呈现给大家。



←电软星人的样子。

主编风林：“一大早别吵吵嚷嚷的！……什么？小莺你在做记录？咳咳，大家好！偶是风林，以前大家都说偶欺骗了大家，明明长发飘飘形象却是光头。我感觉是多么的委屈啊555！但是现在不一样了，我现在已经不是在欺骗读者了。我的小美人小沛，你立功了！你继承了电软光荣的传统！在这一刻你被葛优灵魂附体！光头党万岁～～～！”

目前光头党已经在侵略电软中，目前已经出现3位光头党党员了。

除了光头党外，还有另外一个党，名曰“青春党”。

青春党党首就是老资格的龙哥，他热情的问偶：“小月，要不要帮你点份‘那个’啊？”

月：“不……不用了，多谢龙哥。”

龙哥：“北斗！上了！是重庆小吃吗？来两份清炒冬瓜盖饭！”

北斗：“喔！对面402！”

其实他们已经不用说地点，连续一月下来饭馆的人都知道这是谁点的。饭馆飞快的送来了一盘青青的，青得吓人的只有冬瓜的盖饭。

看着这盖饭龙哥目向远方：“北斗！这就是青春啊～～～！让我们奔向夕阳吧！”（现在是午饭时间……）

北斗：“喔！”

于是，青春党诞生了。



掌机迷篇

偶今天来到了编辑部，第一眼就是对面的岚枫。不等偶去找他，他看到偶立即一脸淫笑的逼近过来了！

岚枫：“爽不爽啊？”

偶脊梁一阵冰凉：“还……还行……”

于是他又去问猴子：“爽不爽啊？”然后在不断“爽不爽啊？”的回音中远去了。其实他指的是制作攻略爽不爽，每次都要把制作攻略的人问一遍，因为他自己的攻略还没开始呢（笑）。

然后看到那一脸严肃对着屏幕的剑纹，偶上前问：“听说您最近生活上不错啊？”

剑纹：“当然！当然！我现在好歹马上也是有车（自行车，而且还没买）有房（租房）的人啦，哇咔咔！”

暗凌突然出现：“发现小月！”之后还不断的抚摸偶的头。

暗凌：“来，快叫声‘お姉さま’！”

月：“お……お……お姉さま……”

暗凌：“啊呜～～太萌了！乖，下班后给你买棒棒糖吃。”

简直把偶当宠物嘛，偶最怕这样的人了。(>_<)

这时翔武来到编辑部看到了偶，在那一瞬间，偶们两人眼睛喷出了那熊熊火焰！

翔武：“新一派！东方不败！”

月“王者之风！全新招式！石破天惊！”

翔武&月：“看招！血染东方一片红～～～”



各位读者好！我是新米编辑月莺！这次栏目可以说是“超大手扎”，以后有机会和大家进行更多交流了，好高兴。其实在来之前，偶也是和大家一样只是一位非常普通的读者，但是有幸来到这里，终于能见到一些以前颇为仰慕的编辑的“本尊”。我觉得我应该把这些分享给广大读者，毕竟我们本来就是那吉祥一家。另外这次形象继续拖延，随手找图代替之。是不是有点乱？学《凉宫春日》的！能猜出我写的先后顺序吗？？

PG总动员 下期别错过

新栏目“PG总动员”终于开张了，本期由于页码所限，只有两页，下期将全面扩版，同时全体小编辑将热情奉献精彩内容。同时本栏目欢迎广大读者对小编们提出问题，以及你们关心或想了解的关于杂志、小编以及游戏生活中的疑问和话题，都可以发给我们，我们将在栏目中与大家更全面的互动，希望大家都到“PG总动员”中来做客。来信来电子邮件都欢迎喔！也可以发来你自己生活中的照片，也将出现在这个栏目中，并将由小编对你的问题进行彻底回答，任何你关心的问题都可以喔！来信地址请见目录页，电子邮件是pg@vgame.cn，另外还可以到www.magiczone.cn的掌机论坛中到相关帖子中进行留言，无论哪种方式，我们都期待你的参与，快快写信来吧，与你喜欢的编辑进行有趣的交流！



为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《瓦里奥制造》小游戏挑战 最高记录

挑战者:KOFWIDY

苍蝇拍 游戏记录 999

这个游戏和吃香蕉、捏苹果、吸鼻涕、压碎键有着一样的效果。就是可劲地按键。笔者刚开始还以为右上角的那个手是拍的次数，而且苍蝇乱跑讨厌的很。只不过这个游戏对GBA的伤害太大了，改用按键比较硬的SP比较好。

游戏难度：★★★



激光捉歹徒 游戏记录 999

这个游戏玩的就是甩点，游戏中枪口首先是左右晃，之后是上下晃，然后就是走的8字形，到后面速度快的时候就要用甩点大法了。在游戏中觉得被打倒的那个不是歹徒，而是警察，真是让人郁闷。

游戏难度：★★★☆



猎野鸭 游戏记录 999

这个可是当时FC上我第二爱玩的射击游戏了，那第一呢？嘿嘿！下回介绍。游戏还是和当年一样，只不过这回是鸭子向你的枪口飞来（这不是找死么），只要你的反应得当，这个游戏就是小菜。

游戏难度：★★★



气球作战 游戏记录 999

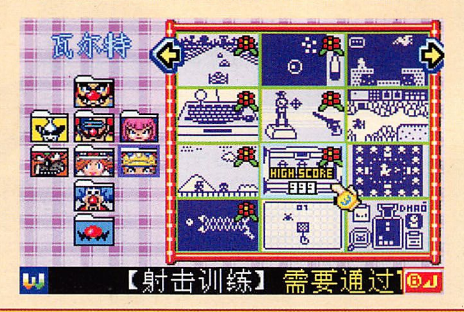
又是一款经典的游戏呀，这个游戏的难度比前面要大多了。笔者开始以为要躲过星星从水面上飘过去就行了，没想到水里有一个如狼似虎的鲨鱼（什么比喻嘛）让我去参观了一下他的胃，所以尽量不要走水路，还是在天上小心翼翼的飘吧。

游戏难度：★★★★



训练射击 游戏记录 999

这个游戏还是反应能力，凡是当年玩过这个游戏的人都知道怎么玩，千万不要把好人打倒了呦。到后面速度快的时候就要小心了，不知道是



不是我的屏幕有问题，在人出来时只要是妇女的牌子侧面会有一道黄线，所以我直接就把那个排除了，所以就简单了。

游戏难度：★★★☆

雪人 游戏记录 999

当年的经典，目标就是抓鸟，这次和FC版的不一样了，只要你碰到哪个鸟就行，这里有个窍门，这回雪人的跳跃能力非常强，当鸟向你这飞来的时候你就跳，这样有百分之九十五的几率抓到，那另外百分之五呢？喂！你不会四次都轮到那百分之五吧。

游戏难度：★★★☆



《山脊赛车》彻底单圈最速封神 最高记录

挑战者:孙鲁南

PSP大作《山脊赛车2》眼看就要来到，它将继承它前辈《山脊赛车》的辉煌继续前进！虽然作为一名任饭，我在NDS与PSP之战打响之前，早已下定助N攻P的决心。但我看到《山脊赛车》的画面时，我心动了。那画面的漂亮程度早已超出我的想象，即使是大作云集的今天也是那么出类拔萃，何况一年半前那个次世代掌机只会出现在大家梦里的年代！就是它，《山脊赛车》，让我买下了PSP，带我进入那如梦如幻的世界……（什么，说我不够格当任饭？我家2台NDS、1台IDS、1台GBM再加一台NDSL，送你一台要不要？）好啦，长话短说，进入正题。

今天封神的是本作的第一赛道：Seaside Route 765。先汇报一下成绩：

级别	推荐车辆	时间
Class1	KAMATA FIERA	61.597秒
Class2	ASSOLUTO BISONTE	56.733秒
Class3	SOLDAT RAGGIO	52.391秒
Class4	DANVER BAYONET	46.360秒
Class5	ASSOLUTO BISONTE	44.031秒
Class6	SOLDAT RAGGIO	42.542秒
Special	NEW REALLY X	38.843秒

注：我认为第4级别的KAMATA FIERA 更快一些，不过没跑出记录来。大家试试吧！）

以上记录，除Special以外，其它都有较大的突破余地，望大家努力！

下面我来简单介绍一下这条赛道的跑法，交给大家作个参考。挑战最速时，大家还要记住以下两点忠告：

1、进入挑战最速的那一圈前，一定要攒满三管氮气！

2、请务必使用MT（也就是手动档）的车，虽然MT的车起步要挂档，而且中途遇到碰撞减速时还要退档，比较难。但难是有回报的，MT的车马力强，加速快，是最速的基本保障！

下面是class1—6的具体跑法：

红圈：起点

红线：正常行驶路线

蓝线：氮气加速路线

绿线：漂移路线

黄点：攒满氮气的地点



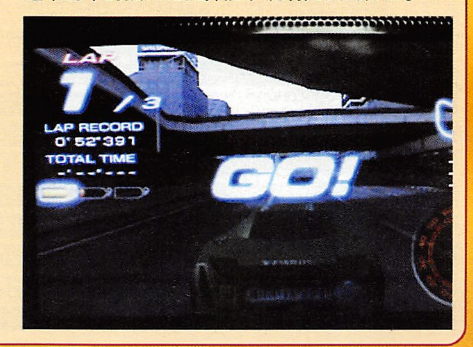
注：驾驶class5、6的车，行驶到图中黑点时，按下氮气一定要快！否则因车本身速度较快,容易在前面拐弯处撞墙或漂移时仍有氮气在喷，无法攒到足够的氮气作最后冲刺。

下面是NEW REALLY X的跑法（其他SPECIAL车不可行）。

蓝线是氮气，因为3管足矣，所以漂移这里就不指出了，遇到大弯漂就行了。最后一管氮气可以比图上的晚喷一些，为最后冲刺做准备！

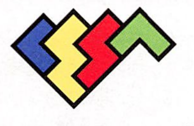


大家都知道，NEW REALLY X是本游戏里最强的车，但许多玩家都用不好。甚至以为它就是一个没用的摆设！下次封神榜，我将带大家一起领略这辆像用乐高玩具拼起来的车的强大之处并加以说明用其的方法。





文、责/剑纹



Computer Entertainment Supplier's Association简称CESA，中文名称是日本计算机娱乐协会。CESA创建的目的是通过调查研究和奖励活动，更好地促进计算机娱乐工业（主要是家用游戏和个人电脑和相关产业）的发展。其目的是增强日本工业发展和更好地改善人们的生活方式。CESA的活动包括各种各样的学术研究，举办展览、训练课程和学术会议等，其委员会会员包括各种从事与开发生产或者发行计算机娱乐软件的公司或者个体，或者为他们提供网络设备和相关服务的各公司或者个体。委员会活动分为事件委员会(Events Committee)、技术委员会(Technical Committee)、人力资源委员会(Human Resources Committee)、知识产权委员会(Intellectual Property Committee)等。东京游戏展就是CESA事件委员会负责带头组织的一个大型计算机娱乐展览。

Tokyo Game Show简称TGS，中文名称是东京游戏展（或东京电玩展）。地点是设在幕张的展览馆，门票成人1200日元，儿童免费。TGS是世界上最大的计算机娱乐展览之一，其他大型展览有E3、ChinaJoy等。TGS展览致力于提供给游客和展览者最大的收益。通过东京游戏展，委员会成员的工作不仅要刺激日本娱乐产业发展，还要促进更大范围（日本和国外）的娱乐产业意识。由CESA组织，日经BP合作，日本经济产业省支持NTT DoCoMo特别赞助。



↑幕张展览馆鸟瞰图

历年TGS时间和参观人数/参加厂商统计

次数	展会名称	举办时间	参观人数（个）	参加厂商（个）
第一届	TGS 1996	1996年8月22-24日	10万9649	87
第二届	TGS 1997春	1997年4月04-06日	12万1172	104
第三届	TGS 1997秋	1997年9月05-07日	14万630	104
第四届	TGS 1998春	1998年3月20-22日	14万7913	93
第五届	TGS 1998秋	1998年8月22-24日	15万6455	92
第六届	TGS 1999春	1999年3月22-24日	16万3448	82
第七届	TGS 1999秋	1999年9月17-19日	16万3866	74
第八届	TGS 2000春	2000年3月22-24日	13万1708	66
第九届	TGS 2000秋	2000年9月22-24日	13万7400	63
第十届	TGS 2001春	2001年3月30-4月1日	11万8080	53
第十一届	TGS 2001秋	2001年10月12-14日	12万9626	53
第十二届	TGS 2002	2002年9月20-22日	13万4042	82
第十三届	TGS 2003	2003年9月26-28日	15万	109
第十四届	TGS 2004	2004年9月24-26日	16万96	114
第十五届	TGS 2005	2005年9月16-18日	17万6056	131
第十六届	TGS 2006	2006年9月22-24日	?	140

上面是到今年为止历届TGS的展出数据。东京游戏展从1997年第二届开始，以每年春秋两次的规律办到2002年，所以今年的TGS是16届了。从图上不难看出，从1996年的第1届到1999年秋的第7届，参观人数一直呈上升状态。可是到第8届的TGS 2000春，人数锐减3万多，到TGS 2001春，人数又减少了约2万，并且出展厂商数量也一直减少。于是2002年TGS又变成了最初的每年一届，这是一个转折点。也许艰难的时期度过了，从2002年后TGS开始恢复了生机，每年增加1万以上的人数。

也许是ESA的E3发生的改变影响到了TGS。根据目前各种渠道的消息得知，今年的TGS将会是最后一届，明年的东京游戏展将会和影视展、玩具展合并。虽然这个消息还没有100%确定，但是可能性非常高。既然是掌机游戏杂志，就让我来带领大家浏览一下TGS新世纪几年的掌机游戏和一些重要事件吧！

今年E3和ChinaJoy都已经落下帷幕，人们最期待的游戏大展TGS即将开幕。选在9月开幕的TGS非常明智，这个时期的展出对年底商战的厂商来说很有好处。因为刚过游戏淡季，通过TGS不仅能够激发玩家的热情，还能够带动游戏的销量，从而影响下半年至圣诞商战的销量。

在做这个特稿的时候，TGS离开幕还差3天15小时35分钟。这时候各游戏公司的TGS展览游戏列表并不完全，有些游戏厂商放出了列表，有些公司则在吊胃口，打算在展览的时候公布神秘作品得到玩家更大的关注。目前厂商公布的游戏情况如下：

机种	软件数	PS	1
PC	127	其他	88
手机	125	类型	软件数
PS2	100	ACT	129
NDS	52	RPG	76
PSP	33	PUZ	49
XBOX360	20	SLG	35
PS3	18	STG	33
Wii	5	SPG	28
GBA	2	AVG	23
XBOX	1	RAC	16
NGC	1	其他	184

虽然参展厂商数量不少，但是实际游戏厂商并不太多。当然大多数是日本厂商，还有一些美厂、韩国厂商、中国厂商等等，其实我们在TGS上最想看的也是日本厂商的游戏。本届最大亮点是PS3和Wii，不过任天堂是从来不参与TGS的，而任的发布会选择在TGS之前先发制人，对在这之后TGS上的发布消息的Sony影响可谓巨大。PS3的成败似乎在此一举。

作为关注掌机动态的掌机迷来说，本届TGS最大惊喜是NDS的豪华游戏数量。不亲自参展的任天堂掌机，其他公司在TGS上展出的游戏就多达52款，可见NDS的成功。当然从今年的掌机市场动态来看，对这种情况就不难理解了。

由于页数有限，TGS出展的游戏不能给大家一一介绍，只挑几个值得期待的游戏介绍一下吧。其他游戏请关注本刊其他栏目。

最终幻想VII Crisis Core

发售日：未定

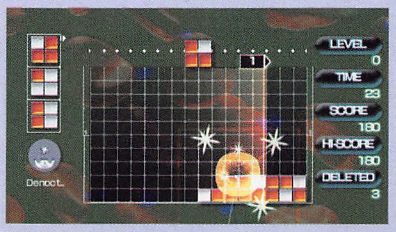
《最终幻想VII CC》显然是人们最关心的PSP游戏之一。游戏讲述了一个名为扎克的效力于神罗公司的年轻士兵，为了证明自己而和同伴展开冒险。这款大作还在开发中，游戏效果非常出色，让人充满了期待。



Lumines II

发售日：2006年11月

Lumines一代取得了玩家一致好评，二代让人充满了期待。这个游戏的核心玩法没变，扩展为5种玩法：挑战、对战CPU、时间模式、解谜、任务，当然还有多人模式。LuminesII提供了独一无二的声光效果，同时具备了分数和游戏深度供玩家挑战。



合金装备 索利德OPS

发售日：2006年内

这才是PSP真正意义上的合金装备游戏，而不是之前推出的几个合金装备卡片游戏类型。这个游戏从目前公布的图像和视频看来非常出色，基本达到了PS2版游戏水平。并且全新的游戏情节和出自同名漫画师的漂亮插画，给人十足的诱惑。



不可思议的迷宫 风来西林DS

发售日：12月14日

NDS版风来西林新作终于要来了！这个游戏本人非常期待。利用NDS触摸机能，游戏发生了玩法上的改变。利用Wifi网络，和全世界玩家联机游戏充满了魅力。这款游戏定于12月14日发售，价格预定5040日元。





恶魔城 遗迹的肖像

发售日：2006年第四季度



←本作是双主角进行方式。

最终幻想V

发售日：10月12日



↑FF无论复刻几次都让人期待。

TGS2005前的任天堂发布会岩田聪镇定的拿出了“革命”，和Touch Generations系列当时几作取得的成就和各种数据分析。

2005年的TGS最大亮点是PS3和XBOX360和其上各种游戏的展出，你也许还记得《合金装备4》和很多PS3游戏的震撼画面，所以2005年的宣传语被称为“下一代主机的战争”。由于PS2和PSP在2005年TGS时期已经进入成熟期，所以出展的游戏很多。



SONY展区的参观人群火爆，PSP利用左右键控制的《Locoroco》在2005年的TGS就出现了。



比较有趣的是《逆转裁判 特别法庭》，这段使用逆转裁判的恶搞影像长达20分钟，并且配上全程语音。讲述了御剑审讯真宵偷吃便当的过程，成步堂使用NDS主机的触摸机能提取证物速度更快，喊“反对”的速度更快，让御剑大吃一惊……





SEGA展出了众多NDS和PSP游戏，其中包

括《头文字D》、《猴子球》等游戏。《为你而死2》还专门请来乐队，以游戏中"黑人"造型演出了几首曲目。



Capcom展出了PSP《怪物猎人P》、《极魔界村》、《新洛克人》、《街霸ZERO3↑↑》等游戏，发售后取得了应有的成绩和玩家的推崇。



其他展区一览



↓SNK的这款游戏目前还没有推出。



2004年的TGS有什么大事呢？当然是PSP第一次公开的消息了。TGS作为SONY当家宣传舞台，2004年TGS上公开了PSP的机能和长长的游戏列表。展览会上提供了实机试玩，当场气氛火爆，人潮攒动。人们感受到了PSP的强大，出色的性能和合理的价格让世界玩家对它都非常期待。TGS上照理还有SONY官方的市场分析和雄心壮志讲演。TGS 2004的主题是"带给全世界所有人的全新商品"，新掌机平台和第三代移动电话的游戏软件成为亮点，网络游戏市场正在扩展。

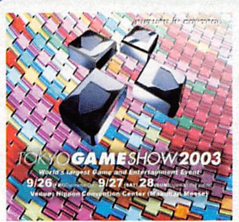


↑巨大的PSP中出现无数人期待的大作GT。





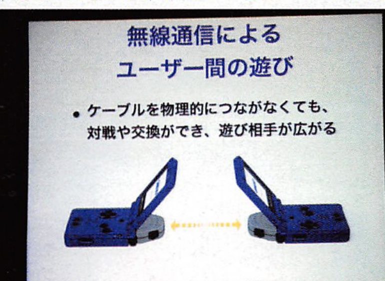
←《合金装备ACID》初公布时的卡片，非常细致精美的图案设计。



岩田聪在这届TGS上进行了基调讲话“家用电子游戏20年：游戏产业的现在和未来”，并介绍了GBA《口袋妖怪》使用的无线通讯设备，另外还向世人宣布了神游机的具体情况。2003年TGS上的SONY在大力宣传PS2的Eyetoy和众多PS2游戏，所以我们把看点转移到GBA游戏上吧。右页是出展的游戏列表。



↑曾备受关注的神游机如今已成“昨日黄花”。





↑这个新玩法想必国内没几个人玩过。



↑新约圣剑传说的可爱展台。



↑capcom的《逆转裁判3》前围满了玩家。



GBA出展游戏

Square-Enix出展游戏
王国之心 记忆之链
新约 圣剑传说
史莱姆大冒险 冲击的尾巴团

SEGA
索尼克战斗
铁臂阿童木
lilliput王国

KONAMI
力量棒球口袋6
CROKET！ 3
古惑狼A2
精灵弥尔莫对战魔法方块
鬼太郎 危机一发
第一神拳
侦探学院Q 名侦探就是你
人鱼旋律
闪灵二人组 邪眼封印
我们的太阳

CAPCOM
逆转裁判3
洛克人EXE4
米老鼠和唐老鸭的魔法大冒险3
Hudson
传说的炸弹人
爆裂鼻毛真拳 真拳胜负GBA
Gacyapu

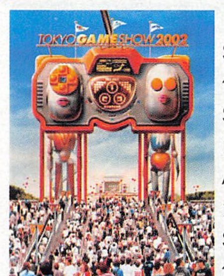
ATLUS
真・女神转生2
真・女神转生 炎之书
真・女神转生 水之书
真・女神转生

TAKARA
冒险游记

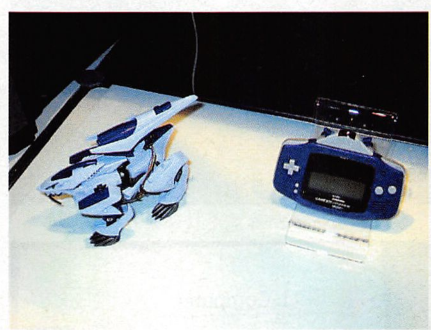
Enterbrain
RPG工具A

TOMY
火影忍者 木叶战记
Kitty猫乐园 全明星

BANDAI
高达G世纪
数码怪兽赛车



2002年TGS上的SONY给PS2造势，宣传它先进的机能优势。SQUARE出展了GBA的《最终幻想战略版A》和复刻的1、2代。为了宣传这些游戏SQUARE专门设置了体验用主题房间，非常豪华的出展方式。TOMY为了宣传GBA上的《中央大陆战绩》这个游戏，专门制作了GBA控制“机器狗”装置，在展会上进行演示。SEGA展出了95年登场的《世嘉拉力》的GBA版和《索尼克》的GBA版。





↑使用GBA遥控机械兽的创意太有趣了。







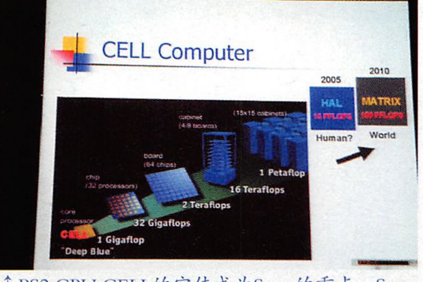
前面已经说了，2001年前的TGS几乎都是分为每年春秋两届展示的。在2001 TGS春季游戏展览上，Bandai公布了WS使用的GPS系统，并展示了3个游戏。WS使用的GPS系统是一种定位系统，虽然之前技术已经达到了，但是还没有面世。非常先进的概念，直到今年PSP用GPS才出现。这一年GBA发售了，所以开始出现GBA游戏。掌机游戏也开始受到更多的成人用户关注。



↑Namco展区上空悬挂着巨大的吉祥物。



↑Bandai的WS备受瞩目。



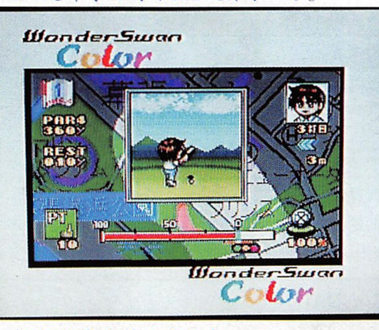
↑PS2 CPU CELL的宣传成为Sony的重点。Sony的宣传非常成功，本届TGS人们的视线都被它吸引走了。



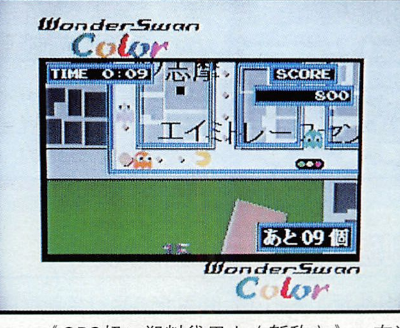
↑这就是神奇天鹅的GPS硬件系统了。



《最终幻想战略版A》的展区做成了碉堡的形状，可见厂商对游戏的重视程度和玩家的重视度。



↑利用GPS定位的运动游戏。



《GPS超！塑料袋男人（暂称）》，在这个游戏中角色自己成为“塑料袋男人”（就是PACMAN中的敌人幽灵啦）进入游戏。在现实街道上会碰到“吃豆人”，这时要进行躲避或其他行动。当然要小心门和其他敌人，这是一款虚拟和现实结合的“捉迷藏”游戏。

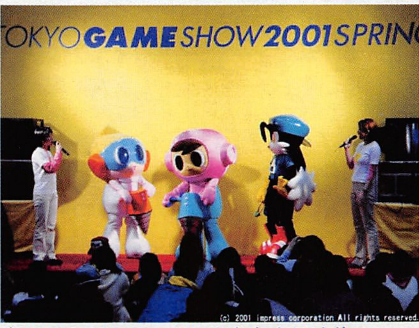


↑参展的WS GPS和世界上第一台手表数码相机。



↑展出了WS使用的mp3播放器。





↑游戏展当然少不了游戏角色出场造势了。



2001年春季TGS上展出了GBA版的《大合奏，当时叫做POCKET MUSIC。我们都知道后来这个游戏转移到NDS上了。





2001年秋季TGS上有大量优秀PS2游戏，还有150台XBOX提供试玩。这届TGS可以说是PS2和XBOX的舞台。SEGA退出家用机市场后加入了PS2游戏软件开发阵营。宣布了REZ和VF4等众多PS2游戏大作。稻船敬二制作的《鬼武者2》的神秘视频也在这里公开了。DC在这届TGS上还有少数游戏露面，比如《太空频道5 part2》《樱花大战4》和《风来西林》等。这届TGS掌机游戏很少，只有10余款，比如《洛克人EXE2》。

利用网络优势，搜集周边信息

软硬特工网

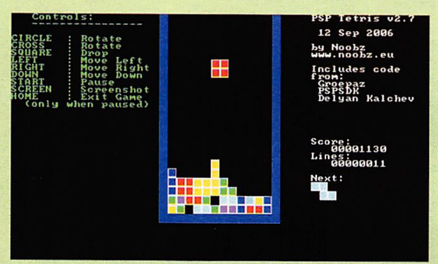
本期主要给大家介绍PSP 2.80系统上的自制游戏。这些TIFF游戏和以往程序的运行方式不同。真正意义上代表了2.80破解的突破！

软件 Software PSP首个PSP 2.80上的自制游戏——俄罗斯方块



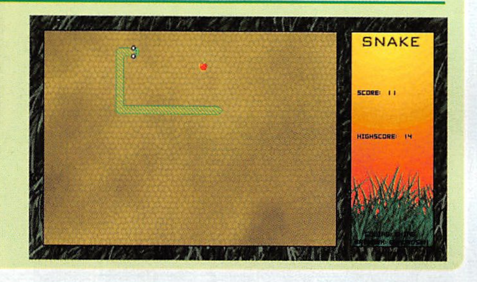
首个PSP 2.80上运行的自制软件就是Noobz制作的这个《俄罗斯方块了》。这个自制程序甚至不需要eLoader就可以直接运行在PSP 2.0~2.80系统上，当然原理是使用2.80浏览图片发生的漏洞。虽然它只是一个简单的程序，但是实现了人们在2.80系统上运行自制程序的想法，可以称为2.80系统破解道路上的里程碑。和以往不同的是，使用2.0以上的PSP运行这个自制程序，要把程序拷贝到Photo文件夹下，而不是Game文件夹下。在1.5版本中查看Photo目录只能看到图片，不能运行程序。在2.0以上的系统选择Tetris文件夹就进入了游戏。



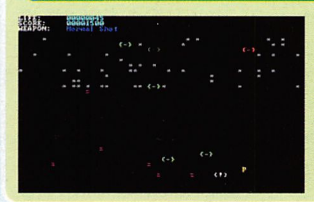


软件 Software 紧随其后的自制游戏——贪吃蛇

随着Noobz的2.0~2.8固件SDK的发布，将会有更多更稳定的2.80自制游戏出现。这些游戏运行在PSP上的方式都是一样的，所以我们之前见到了TIFF俄罗斯方块、TIFF乒乓、TIFF Tron，然后是这个贪吃蛇游戏。文件存放位置和俄罗斯方块相同，运行方式也基本一样。还是前面那句话，虽然游戏简单，但是意义重大！

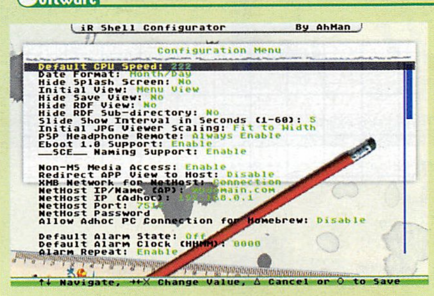


软件 Software 最新自制游戏——TIFF 太空战斗机发布



这是在网络上刚出现的一个支持2.80固件的TIFF自制游戏。9月7日PSP3D放出了这个游戏，可以运行在以前的高版本固件，比如2.0~2.71系统上，作者声称它同样可以运行在2.80的PSP系统上。拷贝文件到Photo文件夹，就可以进行游戏了。随着越来越多的TIFF自制游戏出现，也许Devhook模拟2.80系统即将出现。

软件 Software PSP iR Shell v2.2发布



上期PG介绍了PSP多功能软件iR Shell，近日AhMan更新了iR Shell的版本到v2.2版。v2.2版主要是以修正bug为主，具体更新如下：

- 修正了从iR Shell中不能运行1.5版本的UMD游戏盘的问题；
- 修正了之前推出的版本中，"hide splash screen"引起iR设置不能使用的问题；
- 在上个版本中根目录下的debug.txt文件意外的消失了。这个版本加入。

软件 Software PSP 通用游戏修改器CWCheat v0.1.3b发布

经过一段时间的更新，PSP上的通用游戏修改器CWCheat Universal Cheat Device更新到了v0.1.3b版。使用这个软件可以比较方便的修改PSP游戏，如今v0.1.3b版的CWCheat又新增了3个游戏的修改数据，目前它已经包括了115个游戏和1997条修改指令。新版更新如下：

- 修正了可能引起软件崩溃的bug；
- 每个游戏支持到420条cheat；
- remap文件夹移动到dh文件夹中；
- 从GUI中移动0x0；
- 增加了法语说明。



软件 Software Capcom CPS2模拟器更新beta2版

前几期专门介绍的PSP上Capcom CPS1模拟器，不久后作者NJ又发布了CPS2模拟器。由于界面和设置方法类似，PG就没有专门介绍。随着时间的流逝，9月11日CPS2模拟器已经更新到了beta2版。和CPS1模拟器优秀的表现类似，CPS2模拟器的完成度也非常高，支持众多游戏之外，还支持GTAeLoader方式等。



软件 Software GBA模拟器gpSP v0.7更新



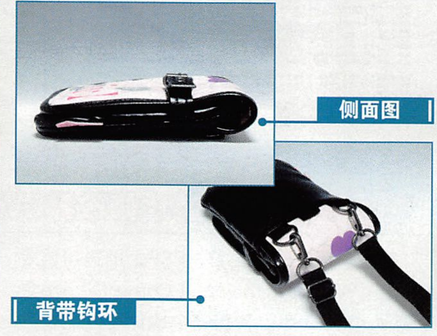
9月9日作者Exophase放出了PSP用GBA模拟器Gpsp v0.7版。这个版本修改了众多bug，作者称希望不久这款软件就能够摆脱"beta"的称号。v0.7版修改了很多bug，比如模拟《超级马里奥A》2~4代的声音问题；修正了模拟《洛克人EXE》和《赛尔达 不可思议的帽子》出现的问题；模拟过程中自动退出问题；提高了模拟速度等。

COOLEST GADGETS

掌上周边街

掌上周边街开业了！这里介绍目前流行的两大掌机NDS和PSP的各种周边产品，给您一些参考。说不定以后有更多有趣的外围产品介绍呦！





- 厂商：keysfactory
- 价格：2200日元
- 外形：长14.4cm，宽11cm，高4.5cm
- 重量：123克
- 附属品：背带
- 颜色：金色、粉红

这是一款设计给女孩子用的DSL专用包。包正面是一个大大的Girl字样和一个可爱的心形图案。其实这是包的“上盖”图案,把它打开后你会发现包盖非常长，下方则是一个可以放置卡带等小物件的内藏包。包上面是可以调整松紧的卡扣带，包左右采用3毫米厚的橡胶制成。既保证了DSL完美地安放在里面，又保证了小包对外界碰撞力量的吸收。

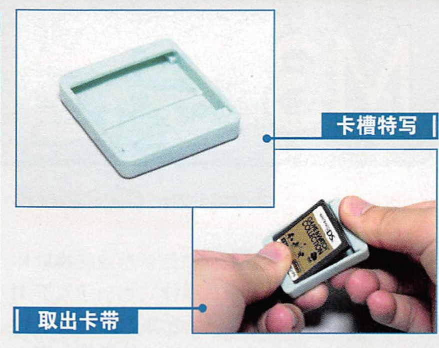




- 厂商：HORI
- 价格：1554日元
- 外形：长15.7cm，宽9.2cm，高3.7cm
- 重量：65g
- 颜色：白、深棕、黑

如果你是一个有众多正版卡带的玩家，购买一个放置卡带的包包是非常有必要的。HORI推出的这款卡带包可以存放6盘NDS游戏、2盘GBA游戏，还能存放两只NDS触笔。卡带包采用3层设计，里面一侧放置3盘NDS卡带和两支触笔,中间翻动部分同样放置3盘NDS卡带。翻开后另一侧可以存放两盘GBA卡带。NDS卡带存放后从圆口处最大露出2cm,GBA卡大概露出0.7cm，保证了方便地取出卡带。




卡槽特写

取出卡带

- 厂商：keysfactory
- 价格：600日元
- 外形：长4.1cm，宽3.6cm，高0.7cm
- 重量：5g
- 规格：每盒3个

采用橡胶特制的柔软DS卡盒。用于防止DS卡带受到外力伤害和赃物污染，到现在为止这种卡盒是独一无二的。另外，它还有防静电的作用。能够吸收静电，避免卡带出现静电问题。卡盒厚度约为0.7cm。卡带的安放简单，按住四角很容易就能把DS卡插到里面。当然，取出也非常方便。安放好DS卡带后，会看到DS上的标签贴纸，这样就能够方便确认卡带。




包内结构

平稳立起放置

- 厂商：HORI
- 价格：1029日元
- 外形：长9.9cm，宽19.2cm，高5.3cm
- 重量：100g
- 颜色：白，黑

坚硬的外壳对主机受到的外力冲击起到了缓和作用。硬包内部设计了一个翻页记忆棒包，可以收纳3个SONY记忆短棒。另外一侧则是网状UMD盘口袋，网状口袋的好处是可以查看UMD盘的盘面内容且便于选择，可以放置两张UMD盘。并且可以在夹缝中放置PSP耳机。把PSP放到包中几乎没有缝隙，非常稳固，并且容易取出。安放UMD盘后，由于UMD盘包设计得很深，所以也很稳固。拉上硬包的拉链后，里面的东西不会晃动，并且受到完美的保护。


硬包坚硬的外壳


放置盘和耳机状态

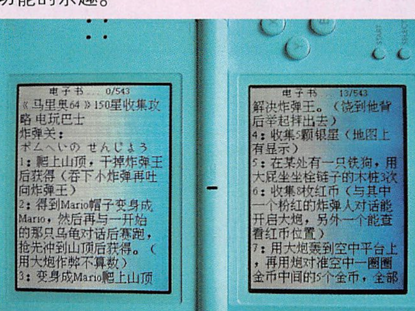
M3专栏

·电影卡软件速递·

电影卡最新内核C27和最新游戏转换软件V27a发布。内核方面，扩展模式增加了双屏浏览电子书的功能，配合最新发布的游戏转换软件，游戏读取的速度和性能进一步提升，现在运行过去一些对速度要求高的游戏，例如恶魔城苍月的十字架片头动画，画面非常流畅，不会出现任何因速度不够而产生的问题。游戏转换软件V27a则主要修正了联动功能，让M3实现了简单、快速和完美的联动方式。玩家在拷贝NDS游戏的时候，对于需要联动的游戏，只需要在联动选项卡里选择“允许联动”，那么软件会自动为联动相关的准备工作并显示在此SD/CF卡上,已拷贝的GBA游戏中可以和这个NDS游戏联动的列表作为提示，非常贴心和方便。当联动准备工作完毕后，玩家在M3上只需要选择一个要联动的GBA游戏，再选择运行NDS游戏，那么M3会自动先装载GBA游戏的存档和游戏数据，再装载运行NDS游戏就可以联动了，无论是GBA游戏还是NDS游戏，载入速度都非常的迅速，只需十几秒就可以开始使用联动功能，同时由于GBA游戏存档也被完整的继承下来，那么在NDS游戏的联动中会实现并获得更多的隐藏要素，实现了完美的联动效果。现在，很多NDS游戏的联动可以和GBA上的数款作品联动，例如洛克人EXE5的DS版双生领袖，不仅可以和GBA的6款作品的洛克人EXE系列联动，甚至可以和我们的太阳也进行联动，才可以变成太阳十字洛克人。想象一下，M3这样的设计确实简化了不少的麻烦，由于拷贝和载入游戏的速度都非常的迅速，并且拥有大容量，那么和这些多款游戏的联动只需要一盘M3卡带就可以很快并且很轻松的搞定，是非常实用的设计，如果需要配合正版卡带，或者使用其它烧录卡配合，要实现所有联动就不是那么轻松的事情了，并且有这些齐全配件的玩家并不多,M3的设计则完全避开了这些问题。口袋妖怪上市以后，其联动要素肯定会和GBA上的口袋妖怪系列全部联动,,甚至某些怪兽必须要通过和GBA口袋妖怪系列联动才可以得到，这样就更突出联动功能对追求完美和游戏至高乐趣的玩家们的重要性，M3的联动功能的确可以用简单、快速和完美这三个词来阐述。

·电影前沿消息·

据笔者了解到，电影卡目前正在不断努力加快扩展模式的功能更新和设计改善，估计是为了尽快让扩展模式能够成为M3正式的操作系统,并取代原有系统，实现功能和界面的彻底换代。对于NDS的双屏设计，M3扩展系统是对于这个双屏平台的全新诠释。随着双屏电影播放、电子书双屏浏览、书签等新功能的加入，下拉菜单的统一操作和功能设置，M3正在以自己独特的方式向玩家展示着自身设计理念的与众不同。在V27内核以后的更新中，M3扩展模式将会加入更多的功能，例如电子书双屏模式增加两种阅读方式，还可以像拿书一样立起来使用。同时也增加了GBK和BIG5两种文字编码的互相转换，方便繁体和简体Windows系统的TXT文件的相互兼容，字体大小也可以选择设置，现在用大字体看电子书，不仅清晰不费眼，两个屏幕也可以同时看到不少内容。MP3音乐播放增加了同步歌词功能，如果有LRC同步歌词文件的话,一边听音乐一边自动显示歌词还真是有趣，也不会影响电子书浏览，几个程序同时运行也没有问题,扩展模式的先进性和优越性是越来越突出了。希望拥有这些改进功能的新内核能够尽快发布出来,让喜欢M3的玩家们尽快体验并享受到这些新功能的乐趣。



SC专栏

SC官方前段时间举行了征文大赛，通过比赛评比出来一系列好文章，从本期开始就选登一些对于玩家而言有所帮助的文章，本期则刊登台湾玩家Robot撰写的《SC烧录卡技术文章二则》，此文由浅入深，从不同角度对SC进行分析，相信一般玩家观看之后会有受益匪浅的感受。



SC卡玩一些GBA游戏，变慢的真正原因

(1)SC卡转档程式，在所有选项都取消时，仍然会搜寻GBAROM找出内容为0x04000204的16bitword改为0x00000000，而0x04000204刚好是GBA记忆体等待状态暂存器的位置。

(2)这么修改的结果，就是GBA游戏不能改变内定的记忆体等待状态暂存器的设定。GBA内定的等待状态为4/2(写/读)，大部分的GBA游戏读写状态状态设为3/1，有一些GBA游戏使用比较快的ROM会改变读写状态为2/1。

(3)因为SC卡使用SDRAM而非较快速的PSRAM,所以如果不对GBAROM进行读写状态patch，读写比较快的游戏，常常就是一进去就白屏，或是玩一会就当掉。

(4)将读写状态设为4/2后遗症就是，当游戏密集读取ROM时，游戏就会被拖慢，例如Yoshi'sIsland以及王国之心。

(5)SC卡这么做的考虑当然是成本,不过对大多数的GBA游戏,变慢只出现在少部分的游戏过程。变慢的原因,属于硬件设计的限制，这是硬伤。

·SC卡非官方文档·

(1)大部分烧录卡的玩家，都以为SC就是用SD或是CF，其实SC本身也有512kbyteNORFLASH.都不要插SD或是CF，把空的SC卡插到NDS或是GBA，开机后，会出现错误讯息，就是执行在NORflash里的开机程式。有其他烧录卡的人可以试试看，用GBALink,EZFlash或是FlashAdvancePro，或是火线，把SC卡的内容备份下来，里面是SC的开机程序。

(2)可以不用升级程序，而是用连接线，或是烧录卡读写器，更新SC卡上512kbye的NORflash,DarkFader（破解NDS的牛人），就有写过这样的一个程序。

(3)SC的NORFlash有512kbyte（4Mbits），已经放了SDorCFI/O,金手指功能，选单，GBA及NDSloader，内建的模拟器，剩下可用的空间已经所剩无几。这也意味着，除非SC卡以后出新的硬件，不然想要有像其他烧录卡漂亮的开机菜单，背景图，甚至是输入法，或是字典功能，可能性极低。这些功能以现有的硬件，都必须做成存放到SD或是CF上。但是这也意味着SC要解决如何让SD或是CF自动安装这些软件的问题。

(4)SC转换出来的NDSrom是加密过的，无论rom是存放到SC或是SD或是CF，或许你注意到如果NDSrom转换时如果指定ROM（不是save）存放到SC卡，载入的时间应该差不多是ndspatch及loadme的两倍，因为载入时还需要解密。

(5)我相信如果有人可以将SC载入到SC卡中的NDS游戏想办法dump出来，应该很有机会可以在其他烧录卡上正常执行。SC的存档基本上释放到SC上的256ksram上，这也是大多数烧录卡有支援的存档方式。如果有人有办法写一之程式,将SC转换后的NDS游戏解密，或是将SC载入到SC卡中的NDS游戏想办法dump出来到SD或是CF，那么SC可以正确运行的256M以下的NDS游戏应该就可以在比较旧的GBA烧录，像是wise、火线、大众、EZ、甚至是D卡的改卡上玩NDS游戏。

(6)SC卡上内建32Mbyte(256Mbit)SDRAM，这对想在NDS上写自己的程序的人，是很好用的记忆体空间。除了NDS的主记忆体外，你可以把自己的常驻程序放到这里（NDS金手指？）

EZ专栏

借着专栏的版面，本期EZ官方论坛为专栏提供了一篇daicc撰写的技术文章，此文向EZ玩家介绍了MD模拟器的用法，还介绍了一些EZ4的使用常识，希望对大家有所帮助。



EZ4能运行MD的模拟器为PicoDriveDS 0.1.5, 下载地址http://www.cryptosystem.org/

1、先取得 MD的ROM档并解开,通常扩展名为.bin。

2、将取得的PicoDrive 0.15解开，与该游戏放在同一个资料夹下。

3、于DOS窗口之下执行指令（要进入DOS窗口请在开始–>执行的地方输入cmd），然后将路径切换至档案位置（请自行参阅 DOS 指令）。

4、输入指令为copy/bpicodriveds.ds.gba+游戏档名.bin想产生的游戏档名.gba。

EZ4 应该只支持 .gba 的格式，所以依照上面的方法输入即可。执行成功会复制出一份 <想产生的游戏档名.gba>档案。例如：超魔界村档名为Gng.bin。想产生的游戏档名为GNG.gba，则输入：'copy /b picodriveds.ds.gba+GNG.bin GNG.gba，就会产生一个 GNG.gba 档案。

5、将该档案直接复制到 miniSD 卡上执行即可。目前不支持声音,画面张数有点少（会闪动）。

·EZ内核以及转换软件使用方法·

1、EZ4核心 datecode——这个就是EZ的核心。

(1)方法：ezfla_up.bin(不用改名)文件复制到miniSD/TF根目录。将miniSD/MicroSD插入EZ4/EZ4L,再将EZ4/EZ4L插入GBA/GBA SP或NDS,按住R键开机即可升级内核。

(2)升好后可以把ezfla_up.bin删除。

2、EZ4Client datecode——这个是转换软件，8.19的出来支持FF3以及有些以前的一些游戏也修正了些!

3、miniSD/TF卡请格式化为FAT格式，格式成FAT32会有NDS游戏白屏的情况发生。

4、掉档测试：以上操作过后先给电池充电并玩个几小时或开着待机几小时。之后就设置成强制存档再用GBA游戏试一试有没有发生掉档的情况，GBA可以自定义复位比较好测试。

5、如果想玩GBA游戏(无论多大的游戏都烧到NORFLASH里面去)。

(1)NDS玩GBA游戏请进入GBA模式，刷过Flashme的NDS请按住Select键开机，然后进入GBA模式。

(2)GBA模式下玩游戏如果有白屏花屏现象，请按住L键，再按A键启动游戏。

(3)不管是GBA游戏还是NDS游戏都必须使用EZ4Client传送到miniSD卡上，直接复制上去的游戏会有白屏，不能自动存档等现象发生。

(4)将miniSD/MicroSD(TF)里面的GBA文件任意搭配写入256M NorFlash的功能(仅在GBA端)使用方法。

·金手指操作详细解答·

1、点打开选择一个GBAROM,选择打存档补丁及复位。

2、下载EZSP060523，解压RAR文件安装文件到指定目录。

3、点软件中金手指信息的“打开”按钮，找到与GBAROM一致的游戏编号，等金手指信息出现再点发送按钮。

4、卡插入游戏卡带，插入主机。

5、按SELECT加开机键进入纯GBA界面，点选相应ROM载入后进入游戏前会先进入ROM修改界面,可以按相应条单项点选，A确认B取消，完成后点START启动游戏，相应数值被锁定。

注意：

(1)只有GBAROM支持对应的金手指修改。

(2)传输ROM同时必须打好金手指。

(3)游戏中按L+R+START开启金手指L+R+SELECT关闭金手指。

(4)选择的.CHT文件在安装文件夹的DATA目录内。



· ewin2记录系统的使用心得说明 ·

EWIN2的记录系统工作流程大致是这样:

检测新插入的储存卡后初始化，生成EWIN2。SAV文件，其中包含了本身储存于SRAM中的记录数据用以恢复。

在游戏执行前先将SAV文件读入SRAM，此后只要不更换游戏，此游戏的记录一直保存在SRAM中，游戏中的记录存取因此执行得比较顺畅快速，载入游戏也相对较快，而因为减少了对储存卡的读写次数，也可以延长DS电池续航时间以及储存卡的使用寿命，因此强烈建议EWIN2继续使用这种记录方法。

用家要更换游戏时，弹出提示是否要将SRAM读入新游戏SAV文件内数据前，把SRAM内的现有数据写入原游戏的SAV文件中，如果此时按A，就可以把之前执行过的记录存取写入SAV文件真正得以保存，如果在玩原游戏时并没有执行过记录存取，也可以按X放弃保存以提升载入新游戏的速度(此时执行的操作是把新游戏SAV文件读入SRAM覆盖原游戏的存档记录)。

从这里可以看到，EWIN2的记录系统是，始终保持着最近玩过的游戏记录于SRAM中，因此也可以说最近玩的游戏记录是没有被写入SAV文件的(因此在与其他烧录卡混用存档文件或与朋友交换存档时，该SAV文件保持着与玩这个游戏前相同的状态，比如某从昨天开始，从第三关玩某ACT，今天玩到第五关，每次过关都记录，但SAV文件依然保持着第三关，SRAM中的记录则是到第五关，下文以此例为据。) 这样的话，可能会出现如下这个问题(摘自官方论坛某问题贴):

如果在玩过一段时间后，把游戏复制出来，格式化储存卡，再把游戏重新复制回去玩，此时由于根目录下不存在EWIN2。SAV文件，EWIN2要求初始化，完成后关机进入之前玩过的最后一个游戏时，会提示读入SAV数据(如果在格式化前，连续两次玩同一个游戏是不会提示读入SAV数据的)，也就是说，此时SRAM中不包含数据，进入游戏时依然是在第三关的状态。 这样是不是之前玩到第五关的数据遗失了呢? 其实不然。

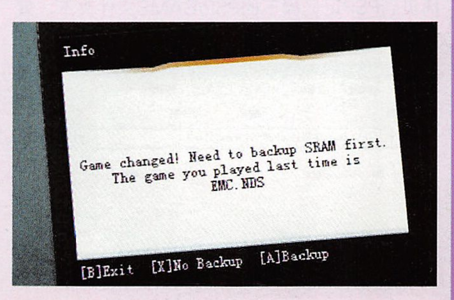
之前说了，初始化储存卡时，EWIN2会自动把SRAM中的数据在根目录下建立一个EWIN2。SAV写入，也就是说，格式化之前SRAM中的数据就在那里! 因此，之前玩过的游戏记录，都由各自的SAV文件保存，而最后玩过的游戏记录(即原本保存于SRAM中的记录)，由根目录下的EWIN2。SAV保存! 那么怎么利用这一点来恢复记录呢? EWIN2对文件可以进行手动操作，方法是这样:

默认情况下，文件过滤器会只显示后缀为NDS的文件，此时按X键可以使全部文件都显示出来，包括SAV文件，我们只要让SAV的文件显示出来后，选中根目录下的EWIN2，SAV，就可以执行把SAV文件内容读入SRAM的操作，这时，无论是各游戏的SAV文件，以至是SRAM中的数据，都和格式化前一样了，我们就可以继续照常使用，这种独特的备份系统除非故意为之，否则在正常使用时，绝对不会遗失任何记录数据。

其实如果掌握了手动操作SAV文件的方法后，如果要保证安全，在对储存卡格式化或进行其他操作前，也可以手动把最近玩过的游戏记录先写入该游戏的SAV文件中再格式化，总之无论怎么做都可以，记录是肯定不会丢失的。

以上就是在使用和讨论中对EWIN2记录系统的一些认识和心得，更详细的原理与说明请期待官方说明文档的发布，希望在此之前，此文能帮助您进一步理解和活用EWIN2那新颖独特的记录系统。

(本文为Ewin2有奖派送活动选登稿，作者为: "幺幺的任天堂" – j2y)



享受音乐——PSP多格式音乐播放器详解

·软件简介·

你知道吗？PSP除了听mp3外，还能收听wma、ape、ogg等各种格式的音乐。我的意思是不需要软件转换格式，这些格式的音乐拷贝到PSP中直接就播放……当然，前提是安装一个软件，一个多种音频格式的音乐播放器——享乐。

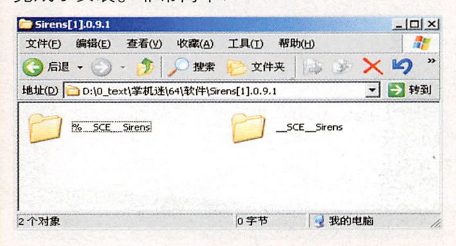
享乐(Sirens)就是这个软件的名字，你也许感到奇怪，不过中文名字可不是我翻译的。因为它的作者是中国人，以前这个软件也不叫享乐，而是叫Coolplayer。在今年8月22日作者更新Coolplayer到0.9.0版，顺便把它的名字改为享乐。

·下载和安装·

【2006-08-22】享乐(Sirens)音乐播放器0.9.0版发布
1.CoolPlayer正式改名为享乐（Sirens）
2.重新设计了全新的界面，支持自定义皮肤；
3.支持多语言提示

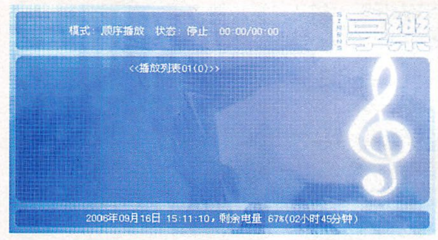
希望大家继续支持享乐（Sirens），也希望大家可以为享乐（Sirens）设计出更多更漂亮的皮肤。

这是作者cooleyes在0.9.0版中的更新信息。（软件的下载地址和更新信息在这里：http://bbs.pspchina.net/viewthread.php?tid=93152&highlight=Sirens或者这里http://www.cngba.com/viewthread.php?tid=16055334&highlight=）下载得到的软件是压缩文件分卷，解压缩后获得PSP用文件。把它拷贝到PSP记忆棒下的PSP/GAME文件夹下，就完成了安装。非常简单！



·功能和操作方式·

进入软件会看到这个界面，非常简洁的风格，各种信息如图显示。



按键	功能
○键	（线控上的play/pause进入播放状态）播放当前选择的音乐
□键	保存当前播放列表
△键	添加音乐到播放列表（可以添加整个目录的音乐，在对话框中，选中一个目录，按□键确定即可）
×键	将当前选择音乐从列表中删除
↑键	选择往上；
↓键	选择往下；
←键	将当前选择的位置在列表中上移
→键	将当前选择的位置在列表中下移
L键	快速跳到列表首位置
R键	快速跳到列表末位置
SELECT+□键	切换播放模式（单曲播放、单曲循环、顺序播放、循环播放、随机播放）
SELECT+△键	切换播放列表，一共有10个播放列表给大家使用
SELECT+×键	切换显示语言
SELECT+START键	退出程序

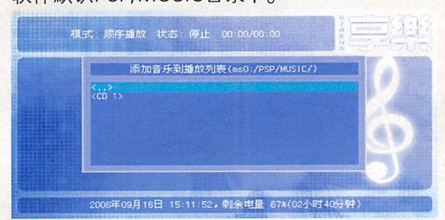
播放状态操作：	
○键	停止播放，回到主界面状态
□键 线控上的play/pause	暂停播放，再按就继续播放
L键） 线控上的back	上一首
R键 线控上的forward	下一首

希望下期有幻想传说的攻略！（曾环林）
男，18岁，广东省梅州市梅江区东山派出所侧利儿店，514011

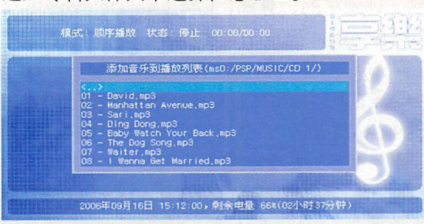
SELECT键	切换播放模式（单曲播放、单曲循环、顺序播放、循环播放、随机播放）

·使用过程·

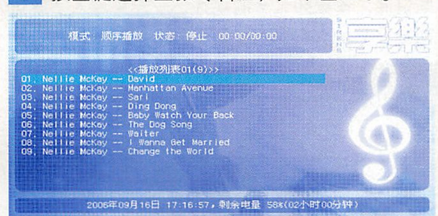
1 在上面那个界面中，按△键调出选曲界面，软件默认PSP/MUSIC目录下。



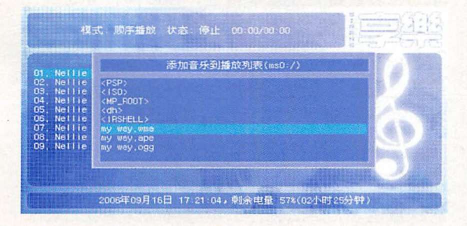
2 这时可以按□键选择增个歌曲专辑，也可以进入专辑文件夹中选择任意歌曲。



3 按□键选择整张专辑后，如下图显示。



4 演唱者和歌曲名都显示了出现，当然歌曲文件中要有tag信息。“播放列表01（9）”括号中的9表示列表中有9首歌曲。按←/→键能够把歌曲在列表中进行向下位置的移动。L/R键对应快速移动到列表最上和最下位置。同时按SELECT和□键可以切换播放模式，在屏幕上方有显示。这里选择的音乐文件格式是mp3，由于“享乐”支持多种音频格式，所以把不同格式的音频拷贝

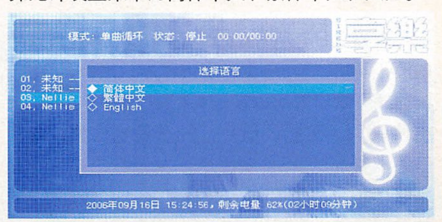


到记忆棒任意目录中后，按△键调出文件浏览目录，选择放到根目录（我把文件放到了根目录）的wma和ogg等各式的文件。

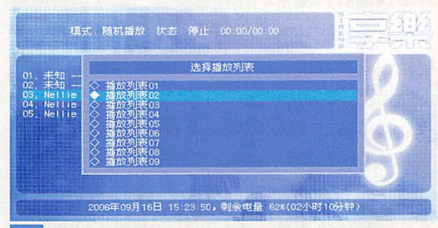
由于我准备的这些文件中没有tag信息，所以在列表中只显示了歌曲名称，而演唱者名称上显示为“未知”。

忘了说“享乐”支持的音乐文件格式了。到目前的0.9.1版为止，“享乐”支持的格式有：APE,FLAC,TTA,WAVPACK,MP3,OGG,WMA,MP4A(AAC),CUE

5 另外就是软件其他方面的功能了。比如语言选择允许设置菜单为简体中文、繁体中文和英文。



6 播放列表选项。按SELECT键+△键打开列表，目前版本设置了10个列表可供用户选择。可以把歌曲按自己喜欢的分类方式设置到不同列表。



7 删除列表歌曲。在任意歌曲上按×键调出删除歌曲或列表菜单，按○键确定、×键取消。

·总结·

优点：优秀的多媒体软件；
支持多种音频格式；
播放音质整体让人满意；
缺点：按键速度有些慢；
希望增加更多的功能，比如音效调节和字幕、视效画面等，成为PSP上最强音乐播放器！

·作者cooleyes在杂志上的话·

享乐(Sirens)能发展得这么好，离不开很多热心PSP玩家的支持和帮忙，尤其cngba和pspchina这两个psp论坛上的很多坛友；还有cngba网站还为享乐举办了一个有奖皮肤征集大赛。在此，我想对这些一直支持享乐的玩家和网站，说声谢谢，我会继续努力，奉献更好的作品给大家。



EZ4 Lite Deluxe Compact评测

文/窗外不归的云 责/岚枫

撰稿之日，听闻EZ公司发布了EZ4系列产品的FAT I/0程序，只要利用该程序，所有的DS自制程序开发者就可以在EZ4系列产品的SD端口自由读取/写入资料，而且，EZ公司也会免费向写信索取样品的DS自制程序开发者赠送样品。看到这个消息后，幺幺首先想的是，EZ公司终于放开架子了，在提供自家产品接口读写程序外，还免费为程序员提供样品，一来是希望通过各种自制程序的支持，来使得EZ4的卖点增加，二来是希望得到程序员们的切身体会，来达到宣传推广的目的。对于在GBA时代像神一样的EZ公司，要做到这两点确实不容易，因为在印象中，以前EZ公司是没有这样做的先例……由此可见，当今的烧录卡市场确实竞争激烈，EZ公司虽然在NDS烧录市场并不红火，然而却一直在努力尝试,暂且不说它们的尝试是否能够为消费者所接受，但是，从大体上讲，这是一种诚心的表现，虽然来得太迟……但是，总归是让我们看到了突破的可能，新近发布的EZ4 Lite Deluxe和EZ4 Lite Compact也就是蕴含了EZ公司无限的希望。

实际上，EZ4 Lite Deluxe和EZ4 Lite Compact的发布完全没有征兆，事先根本没有任何的消息，如果没有错的话，最初的消息，是在幺幺自己创建的一个QQ群里面传出来的，当时EZ的厂家在群里面贴出来两张EZ4 Lite Deluxe和



EZ4 Lite Compact的照片，紧接着幺幺就将其发布到自己的网站（http://www.yyjoy.com）上面。几天后,EZ公司正式发布了官方稿，同时，幺幺也收到了评测样品，自此，EZ4 Lite Deluxe和EZ4 Lite Compact算是正式发布。

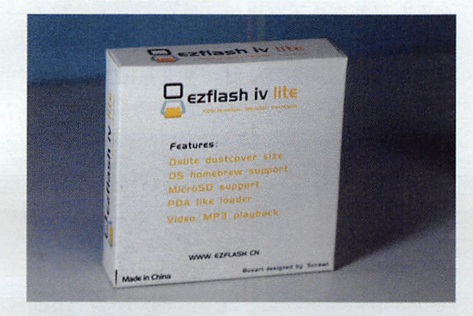
那么，EZ4 Lite Deluxe和EZ4 Lite Compact与之前的EZ4 Lite到底有什么区别呢？EZ公司在EZ4 Lite发布不久又推出这两款新型号产品，其用意何在呢？在琳琅满目的NDS烧录卡市场中，EZ4 Lite Deluxe和EZ4 Lite Compact有哪些吸引人的地方，如何来挑战其它烧录卡呢？要揭开这些谜底，请跟随幺幺的视线，一起来深入了解这两款产品的各种特性吧。



包装外观篇

如果要问在这么多的烧录卡产品中，哪款产品的包装最符合烧录卡特性，在以前，幺幺或许也没有个好的答案，但是在现在，EZ4 Lite Deluxe和EZ4 Lite Compact发布之后，我想可以给予它们最符合烧录卡特性的产品之称号，也许有人会产生疑问，为何EZ4 Lite Deluxe和EZ4 Lite Compact的产品包装较之以前在材料上面有所缩减，甚至都没有采用EZ3的木盒或者DSLink的铁盒包装，那么为什么能够得此殊荣呢？在幺

么看来，即便是这两款产品只使用纸盒包装，但是得益于其贴身的形象设计，其包装确实能够让人感觉到，这确实是一个让人惊喜万分的包装设计，整体是白色的底版，廖廖几个文字，一个图标，就构成了一个整体，其图标设计得最为传神,两个方框，一个小黄块，即可以看做一个玩家用双手拿着游戏机（NDSL）在玩，也可以视其为将烧录卡插入NDSL主机的写真，总之，这个Logo是目前所见到的烧录卡中，设计得最为巧妙的。有这个Logo打头阵，再加上字体乖巧的文字，EZ4 Lite Deluxe和EZ4 Lite Compact这次在包装方面确实赢了……

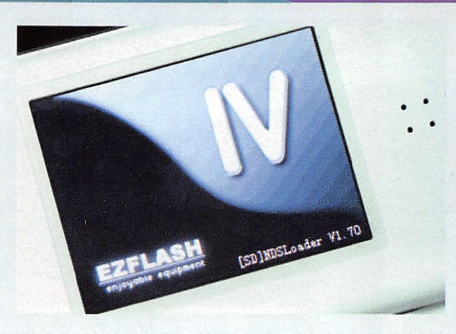


打开包装后，就可以看到EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact以及SD读卡器一个，本次的包装内取消了USB延长线，这个在EZ4以及EZ4 Lite发售时就没必要赠送的附件终于去掉了，因为USB延长线的作用在现在而言确实不大了，跟以前老的EZ烧录卡不同，因为当时必须要用打印机线来连接烧卡器，而现在的烧录卡都是使用外接存储设备，直接用读卡器就可以搞定，而且大多数人都是直接将读卡器插在电脑的机箱前面或者笔记本的USB接口上，所以USB延长线被取消确实是明智的。

EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact都没有附送光盘，主要是因为目前的烧录卡软件更新比较快，附赠光盘作用不大，所以不提供软件光盘也可以理解。

烧录卡本体外观篇

在拿到EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact之前，我确实没有想过它们和EZ4 Lite有什么区别，曾经设想过其体积会有大幅改变，然后功能也会有大幅的改变，只是在没有拿到样卡之前，一切都是猜想，直到EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact入手之后，幺幺才开始正式审视它们的



方方面面。

单从卡带的外形而言，EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact做到了NDSL防尘盖的形状，这比之前的EZ4 Lite要美多了，对比一下，有了挡板处的设计，EZ4 Lite相比之下就显得光秃秃的，真是差距啊……与NDSL防尘盖比起来，EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact也能够媲美，之所以这么说，有两个方面。

其一，EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact的Logo确实为其增色不少，因为到目前为止，确实没有看到有其它的烧录卡Logo设计得如此之好，据了解，本次负责EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compac Logo设计的是国外注明设计师Scrawl，他负责了EZ公司的CI以及VI设计，何为CI以及VI设计呢？请见比较正式的解释：

CI：也称cis，是corporate identity system的缩写，意思是企业形象识别系统。60年代，美国人首先提出了企业的ci设计这一概念，据说是美国ibm公司是这方面开先河者。cis的主要含义是：将企业文化与经营理念，统一设计，利用整体表达体系（尤其是视觉表达系统），传达给企业内部与公众，使其对企业产生一致的认同感，以形成良好的企业印象，最终促进企业产品和服务的销售。

Vi：视觉识别。以标志、标准字、标准色为核心展开的完整的、系统的视觉表达体系。将上述的企业理念、企业文化、服务内容、企业规范





等抽象概念转换为具体符号，塑造出独特的企业形象。在ci设计中，视觉识别设计最具传播力和感染力，最容易被公众接受，具有重要意义。Scrawl本次负责了EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact的VI设计，不但是这两款产品，还有后续产品的设计，在其设计之下，EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact敢于叫板任何烧录卡的外观形象。

其二，EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact和原版卡一样进行了高光UV处理，也就是对外壳进行喷油处理，据称这次进行UV处理的厂商刚好就是给NDSL产品进行UV加工的工厂，所以能够保证品质，从实际情况看，确实这次外观做得很好，UV效果很靓，但是和NDSL防尘盖还是有差距，主要就在于NDSL本身有一层亚克力外壳，类似iPod，而烧录卡要做到这样成本确实太高了。

讲完了优点，就得提提EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact的缺点，这也正是广大玩家们所诟病的突出问题，从EZ4 Lite开始，一直到EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact，EZ4的新产品都被扣上了突出的帽子，作为全球首款NDSL专用烧录卡，EZ4 Lite突出似乎可以原谅，因为作为当时的尝试而言，即便突出也是可以接受的，毕竟是第一款嘛……不过很快，因为G6 Lite等产品的发布，EZ4 Lite突出就称为众多玩家的心头痛了。本次EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact发



布比较晚，前面也有众多不突出的产品，但是插进NDSL后仍然突出，这就让很多玩家不满，同时幺幺也不明白，为什么其它的厂家能够做到不突出，但是EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact却做不到呢？EZ公司为何如此不长记性呢？我想，这也是一个值得我们探讨的话题。

首先，用标准的游标卡尺测量，EZ4 Lite突出0.8mm，EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact突出0.3mm，有朋友测量过，拆开外壳后，TF卡槽的宽度有13.25mm，而卡槽外面到里面黑色横梁的最大深度为13.50mm，卡带外壳有0.60mm厚，如果说将TF卡座设计到卡带背面，那么是有可能事先不突出的，那么EZ官方为何不如此设计呢，通过和官方的沟通，幺幺了解到，就像之前的Ewin2 TF一样，并非是EZ官方愿意突出，而是考虑到长久，比如卡带寿命等等，当



初在设计EZ4 Lite时就考虑过将TF卡座安装在背后，不过考虑到受压力太大，于是便放弃了，针对这个说法，EZ官方发言人曾经做过一个算术：按照TF卡放在PCB板后面的设想，假设NDSL的GBA槽里面从弹簧片最大压力下的位置到槽的底部距离为X，那么卡壳的背板厚度+TF卡槽厚度+PCB板的厚度必须<X，并且还要承受插拔和GBA槽弹簧片的压力。这样的设计或许短暂期间看不出来问题，但是长久而言就不敢做什么保证了，所以EZ便没有采取这种设计思路。

也有朋友会问，为何不采取双层电路板的设计呢？就我的了解而言，双层意味双倍的出厂检测工序和加倍的坏品率，也就是说，采取双层电路板会导致生产时间延长（因为需要复杂的检测）、坏品率提高，目前SC Lite就是采取双层电路板的设计，而初期它的出货量低也正是这个原因。

综上，EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact突出0.3mm也就是在情理之中。不过从幺幺个人的角度而言，哪怕是为了稳定而言，只要是突

出，在这个市场上就是不太讨好的表现，因为现在许多玩家，不会管你稳定与否，他们只看重突出与否，只要突出，基本上就会首先被淘汰，当然，这作为玩家追求美的角度而言，确实没有什么好说的，但是也希望广大玩家能够在稳定与美观之间寻找一个良好的平衡点，同时，也希望EZ公司能够再接再厉，在保证质量的同时，还能够将外形做到最合适，这样才会在市场与玩家之间得到平衡。

最后还需要反映一下，从EZ4开始，其外壳的接合都显得不太合理，在EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact身上也延续了这点，因为其螺丝设计在卡带上面的正中位置，但是其卡带外壳却没有卡紧的设计，导致将螺丝上紧后外壳的左右边缘容易松动，当初EZ4和EZ4 Lite都用胶水将边缘粘住，不过用了胶水后，不方便拆卸换壳，所以现在EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact就没有用胶水，这样一来就容易出现松动，所以希望EZ官方能够在以后的产品上做出改进。

硬件构架

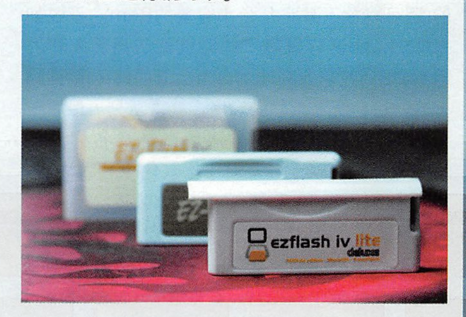
EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact这两个版本在名字上有区别，而硬件上面自然也就有区别。EZ4 Lite Deluxe包含了“Deluxe”这个词，其意也就是“豪华”、“华丽”，为何取此名呢,当大家了解它的硬件架构就会明白了，EZ4 lite Deluxe拥有256M Psram，还拥有384M Norflash，比之前的EZ4 Lite多了整整128M Norflash，同时，还内置了32Mb Loader以及8Mb 存档SRAM，堪称目前配置最为华丽的烧录卡，所以名副其实称为EZ4 lite Deluxe。

而EZ4 Lite Compact配置方面就是另外一种标准了，省略了Psram，没有Norflash，仅仅拥有Loader和SRAM，确实是“简洁版”啊，当然，简洁是有原因的，EZ4 Lite Compact是专为运行NDS游戏设计，没有GBA游戏功能，自然是无需Psram和Norflash芯片。



在外观上面，二者是没有区别的，要区分它们，只能从标签上查看，当然，Deluxe/Compact两个单词是很容易区分的。

从硬件上讲，EZ4 Lite Deluxe确实是豪华之极，256M的Psram不但可以让256M以及256M以内的GBA游戏直接加载到PSRAM运行（速度比较快），而且还因为本身具备384M Norflash所以能够将超过256M的Rom烧录到Norflash区,虽然烧录时间会比加载到Psram的时间略慢，但是烧录好之后以后运行就无需等待，直接在Norflash区运行就可以。



经过测试，不同容量的GBA ROM从TF卡写入到Norflash区的游戏时间是：

256M：6分50秒

128M：3分23秒

64M：1分50

32M：1分04秒

以上时间包含擦除Norflash区以及写入Norflash区的时间。这个写入时间其实就相当于之前我们用Norflash构造的烧录卡在电脑上的烧录时间，说到这点，其实让幺幺想起了EFA Linker2这款烧录卡，实际上EZ4和EFA Linker2有很多相似之处，它们都可以将Rom写入到内置的Norflash空间里面，所不同的是，EFA Linker2内置了Nandflash，EZ4却是外接存储卡，不过二者原理是一样的。

在此，对Norflash区的操作进行解释，以免刚上手的玩家出现摸索之苦。

首先，在开机进入EZ4的GBA端后，进入EZ DISK，然后选中需要写入Norflash区的游戏，按select，系统提示是否写入Noflash区，按A继续，然后就会提示正在擦除Noflash区，擦除完毕后就会开始写入Norflash区，经过一段时间的等待，写入完成后就可以到Norflash区直接选取游戏并运行了。



由于EZ4 Lite Deluxe内置384M Norflash，所以可以放置多个GBA ROM，哪怕有一个256M的,还可以放下其它几个小容量的Rom。不过如果Norflash区容量满了的话就无法再写入新的Rom,那么就需要将Norflash区里面的Rom删除一些才行，至于删除的顺序，就得从列表最后一个开始删除，删除的方法是在游戏名称上按select，然后按A确认。至于格式化Norflash的方法，也很简单，只需要在Norflash区按一下Start,再按A确认就可以了。

对于内置Norflash空间的设计，我们该如何来看呢，幺幺个人觉得，在配备256M psram的情况之下，再来设置Norflash，实际上意义并不是特别大，为何如此说呢，再让我们看看直接用Psram加载GBA ROM得出的数据吧。

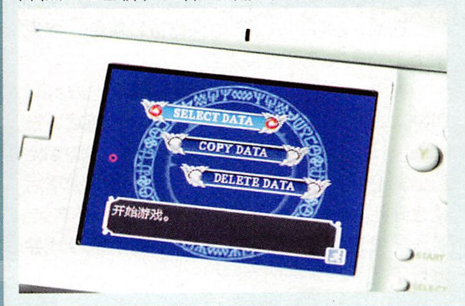
256M：36秒98

128M：19秒31

64M：10秒06

32M：5秒40

对于普通的游戏，也就是128M以及128M以内的游戏而言，用Psram来加载，速度也不慢，完全可以接受，至于256M的Rom，本身也不多，平时玩的时候也少，所以36秒的等待时间也可以接受，虽然说一次性烧入Norflash就可以免却未来的等待时间，但是毕竟Norflash是要计算成本的，所以我认为EZ官方倒不如缩减Norflash，降低产品售价，这样或许能够让更多的消费者来接受。



再来看看EZ4 Lite Compact，它的一大卖点就是价格低廉，售价金198元的产品缩减了GBA游戏功能，也就是去掉了Norflash、Psram，仅仅保留了Loader和SRAM，这样就只能玩NDS游戏，因为NDS游戏是直读，无需Psram便可运行,这一设计与Ewin2类似。

不过经过测试，即便是EZ4 Lite Compact没有GBA游戏功能，但是却可以进入EZ4的GBA端,选择GBA游戏运行，会有该卡带不支持GBA游戏的提示。

软件篇

EZ4 Lite Deluxe/EZ4 lite Compact的软件与EZ4/EZ4 Lite的软件通用，均可以。



◆NDS游戏功能

截稿前EZ4 Lite最后一次更新软件/内核是9月12日，至此EZ4的NDS游戏兼容性已经做得比较好了，在EZ官方提供的兼容性列表中，无法运行的仅有：《口袋妖怪－冲刺》、《魔法气泡狂热2》等少数几款游戏，而绝大多数的游戏都可以完美游戏，而这就要得益于9月6日更新内核以及转换软件，让EZ4的玩家玩上了更多的游戏。至此，EZ4的用户再也不用羡慕别的烧录卡,因为EZ4也可以拥有不错的兼容性。当然，还有许多小细节需要进行改善，但是这个只需要软件进行完善就可以了。

不过这次评测专门选取了几个具有代表性的游戏，首先是动物之森美版，用EZ4 Lite Deluxe/EZ4 lite Compact玩这个游戏有一个问题，就是在进出房间切换画面的黑屏时间会略比SC\M3\G6长一些，这个问题是从EZ4开始就存在的。

再就是《恶魔城》，EZ4 Lite Deluxe/EZ4



liteCompact运行其片头仍然有卡慢现象，如果用Kingmax的高速卡，情况会比较好，如果用Sandisk的普通卡，则卡慢现象就多一些。

在比较考验烧录卡的《应援团》中，曲子的等待时间比M3略长，游戏过程中未见明显卡慢现象。

最新发布的FF3中，EZ4的战斗画面切换速度虽然比M3差点，但是要比SC快点。

鉴于之前测试EZ4以及EZ4 Lite均对兼容性进行了相关的描述，所以本次就不再多浪费文字,不过有一点需要强调，在运行编号为0534、0535这两个游戏时，必须要使用引导卡才能够正常游戏。

目前EZ4 lite运行NDS游戏虽然部分游戏支持软复位功能，但是做得还不够完善，期待未来的内核更新后此功能可以得到比较好的解决。

◆GBA游戏功能

提到GBA兼容性，我想这是EZ公司与其它公司相比最大的资本，毕竟在GBA时代EZ公司并不是吹出来的，而延续了EZ3 GBA兼容性的EZ4目前确实是市面上GBA游戏兼容性最好的NDS烧录卡，幺幺自己就是把EZ4作为自己的GBM专用烧录卡。

不过和EZ3相比，目前EZ4不支持即时存档是最大的遗憾，毕竟一些游戏使用了即时存档功能还是能够帮助玩家解决许多问题，所以希望未来能够增加软复位功能。



◆自制软件兼容性

虽然EZ4 Lite支持Moonshell，但是对于另外的一些自制软件支持得却不太好，在文章的前面幺幺提到了，目前EZ公司已经开放了EZ4系列产品的SD卡读取/写入程序，相信在不久的将来会有更多的自制程序开始支持EZ4 Lite。

◆耗电量测试

依然是采用我们以前评测烧录卡时采取的方法，将NDSL充满电，亮度调节为二级亮度，音量最大，然后运行《死神》的片头Demo，结果在7个小时30分时开始亮红灯，8小时20分时自动关机。

此数据与G6 Lite等相比相差不大，EZ4 Lite Deluxe/EZ4 lite Compact的耗电量比较正常。

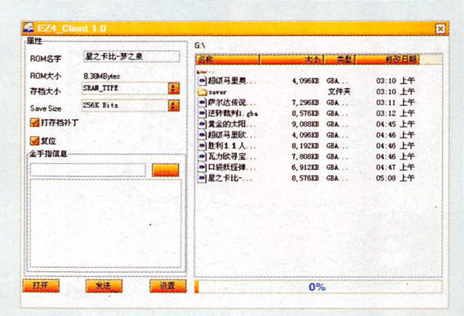


—— 优点 ——

1、EZ4 Lite Compact价格低廉
2、GBA游戏兼容性一流
3、超豪华的硬件配置

—— 缺点 ——

1、与其它烧录卡相比较有突出现象
2、NDS自制软件兼容性不如M3、SC等好
3、附加功能目前并不多





口袋新闻

钻石珍珠动画初话为2小时特别篇

随着9月14日AG第191集即最终集的播映，新的珍珠钻石（DP）系列动画也于9月28日开始放送了。而在这期间的一周即9月21日播出的则是**テレビチャンピオン**（TV Champion）节目的特别节目（注：正常的TV Champion节目本来每次都是安排在神奇宝贝的动画播出之后，也就是7:30分播出的）。这里顺便再介绍一下191集「旅**の**终**わり、そして**旅**の**始**まり**！」《旅行的结束，然后旅行的开始！》的简要剧情：终于，与小遥和小胜告别的时刻到来了。对着将要回到各自家里的一行人，小遥吐露了自己的心声……然后，小智以真新镇为目标返回故乡，在那里，令人震惊的相遇在等待着他！

28日放送的钻石珍珠动画第一话为两小时特别篇《启程！从双叶镇到真砂镇》：小光是一个住在新奥地方的10岁女孩儿。今天是她以新人神奇宝贝训练家的身份出去冒险旅行的值得纪念的日子。为了得到最初的神奇宝贝，小光以隔壁城镇的神奇宝贝研究所为目标出发，然而却完全迷了路。正巧在这个时候，研究所里新人用神奇宝贝树苗龟、小火猴、圆企鹅来打架引起了大骚乱！而且，神奇宝贝们从研究所逃了出来，这下子事态更加严重了！历经风波的小光的启程，究竟会变成怎么样呢？



大家可能注意到了，由于第一话为特别篇，而且内容介绍里没有提到小智，小智的去留成为了大家最为关注的问题！不过没有小智的可能性几乎为0，从刊登在日本小学漫画杂志里的一张图片来看，里面有小智着新装的画面，由此可以判定小智在DP里仍然会继续登场。小智的造型变化不大，帽子上面的标记由绿色变成了蓝色，而上身则换成了黑白色为主兼黄色条纹的T恤。

NDS迷宫游戏搬上荧屏

9月8日周五晚8点，美国卡通频道（Cartoon Network）在全球首映由GBA/DS游戏《口袋妖怪不可思议的迷宫 红/蓝救助队》改编的动画特别篇：Pok é mon Mystery Dungeon Rescue Team TV Special: Team Go-Getters Out Of The Gate（神奇宝贝不可思议的迷宫救助队电视特别篇：进取队出门去）。

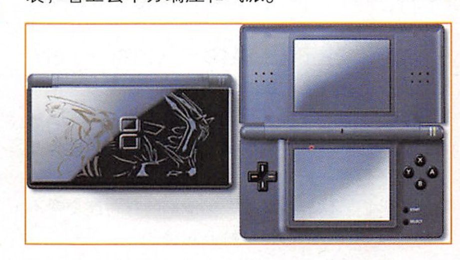
值得一提的是，剧情与游戏十分相似：主人公一觉醒来发现自己变成了杰尼龟，而且置身于一个只有神奇宝贝、并且全部神奇宝贝都会说话的世界。他从最初遇到的神奇宝贝小火龙那里得知了自己由人类变成神奇宝贝的事实，于是从此开始了与小火龙、菊草叶等伙伴的冒险旅行并组成了自己的救助队：Team Go-Getters 进取队，还遭到了一群叫做Team Meanies（反派队）的坏蛋

掌机带来玩游戏的快乐，《掌机迷》带来了解游戏的更多快乐！（吴飞）
男，18岁，甘肃酒泉市新城区兆祺园6栋4单元602号，735000

救助队的妨碍，剧情由此展开。

DP限定版主机公布

口袋妖怪NDSL限定版主机**ポケモンセンタ－オリジナルニンテンド－**DS Lite **ディアルガ・パルキアエディション**（神奇宝贝中心原创任天堂DS Lite 迪亚路加・帕鲁奇亚版）于9月28日与DP游戏一起发售，价格为16800日元。虽然机身仍为黑色，但与之前的黑色版本有所不同，这次的特别版的外盖上有神兽迪亚路加和帕鲁奇亚的涂印，而打开盖后的内侧机身则采用了金属黑的涂装，看上去十分端庄和气派。



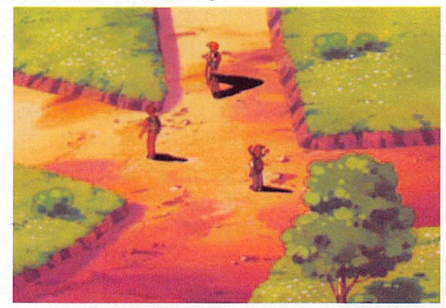
影视天地　神奇宝贝动画宝典——感动史4

8《再见和启程》

场面描述：小霞：“小智，要记得洗脸刷牙呦。”小智：“我知道了。”小霞：“皮卡丘要小心，饭不要吃太多。”皮卡丘：“皮卡丘——”小霞：“还有小刚，不要老是被美女大姐姐迷昏头了。”小刚：“是。”小霞：“然后还有……”小智：“你好罗嗦。”小霞：“我不提醒的话就没人提醒了。”小智：“好好。”小霞：“你们两个要加油呦。”小智：“小霞？”小霞：“当我不在了以后……这些都是从这辆自行车开始的。波克比，能够遇到你也是偶然呀。”小智：“不是偶然，我们相遇而且旅行到现在，绝对不是什么偶然。”小霞：“你在说什么？”小智：“我们确实吵过架，也发生过很多事情，但是，我们是为了成为朋友而相遇的。”小刚：“而且，一起旅行到现在，就是为了成为真正的朋友呀。”小霞：“为了成为真正的朋友……嗯！”小智+小刚：“嗯！”小霞：“那我走了。”小智：“嗯。”小霞：“要保重呦。”小智：“小霞你也是。”小霞：“下次再见吧。”小智：“将来有一天一定会的。”小刚：“啊——我想起来了！”小智：“你突然大吼大叫干什么啊？”小刚：“我也要快点赶回家去才行……我收到一封信说家里出了一点事情，要我立刻赶回家一趟。”小智：“这种事你怎么不早说呀。”小刚：“哎呀，我不小心忘记了嘛。”小霞：“我看你是故意忘记的吧。”小刚：“搞不好是。”小霞：“真像小刚的作风。”小刚：“那么小智，我们走了。”小霞：“没有跟着你，我是蛮担心的。”小智：“我没问题啦。”小霞+小刚：“我们走喽。”小智：“嗯。”皮卡丘：“皮卡皮卡。”小智：“谢谢你们，小霞，小刚，因为有你们在，所以我才……我才……”小刚：“我才什么？”小霞：“有话要说的话就快说呀。”小刚：“我们在这里听着呢。”小智：“你们两个不是走了吗？”小刚：“我忘记把这个拿给你了，这是便当，等一下你就可以吃了。还有这个，这个给你用。”小霞：“用这个包起来带走吧。”小智：“小霞，小刚……好了，你们两个快点走啦。”小霞：“再见了，小智。”小刚：“多保重了。”小智：“谢谢你们，小霞，小刚，谢谢你们……”

点评：十分惊叹这次分手的制作水平，声光方面全部表现得淋漓尽致。这集几乎成了感动观众的典范。就因为一次分手，让许多观众感动，也因为如此，小霞粉丝开始大闹天宫——这个就不多提了。

小智和皮卡丘的分手只是个幌子，没想到这次真的有人要分手。昔日的同伴，神奇宝贝动画的3大人气角色——小智、小霞和小刚。分手，往往是最痛苦的。当然，也包括后面要提到的火箭队，经历过无数和神奇宝贝的分离，这次却是同为人类的同伴（这话咋这么别扭？）。自行车，一切的开始，一切的终结。为了一辆自行车，小霞陪小智旅行，于是，当小智提出小霞可以早点到华蓝市的时候，这个情深的女孩子赌气跑开了。



还记得美国官方的歌曲《小霞的心声》吗？耳边回荡着的永远是这首歌，至今仍然忘不了。绝世经典也不为过的歌曲，没有真正用在动画中实在是可惜。

I wanna tell you what I’m feeling，but I don’t know how to start. I wanna tell you but know I’m afraid that you might break my heart. Oh，why

should anything so easy ever be so hard to do. I wanna tell you what I' m feeling and to say that: I love you.

请原谅笔者不惜版面将最后一段写出来，因为笔者实在想纪念当时的感动：分手，还没有忘记临别礼物。便当、餐具、手帕……小小的礼物，回荡着过去的回忆。真正的朋友，就是如此：即使分开了，心还是在一起的。夕阳，照在大地上，渲染着离别的他们。幽静的环境，因他们的存在而变得不平静。就如观众的心，一样此起彼伏。

“好了，你们两个快点走啦。”傻傻的他，不懂得珍惜当时的心情。不懂得珍惜？我们知道，这不是心理话。

9 《超梦的逆袭》

场面描述：小智：“已经够了,别打了——住手!”超梦：“真愚蠢，人类还想阻止我们的战斗！”梦幻：“MEW——”皮卡丘：“皮卡皮——皮卡——皮卡丘——皮卡丘——丘——丘……（以下省略1000字拟声词）”小智：“嗯？皮卡丘！”皮卡丘：“皮卡皮。”小智：“太好了，真是太好了……”

点评：作为神奇宝贝的第一部剧场版，《超梦的逆袭》是绝对不会让你失望的，论画面它的确不如后面的几部完美，但剧情比起后面的剧场却是有过之而无不及。能创造这样的票房也算是合理了。友情、勇气、冒险，有激动人心的战斗，有泪水，以及描绘生命的宝贵，这就是《超梦的逆袭》。

徘徊在场地里的恐怖气氛，无限的杀气悠悠地弥漫，一点点摧残着生命。本尊和分身，到底有什么仇恨呢？就算是分身，一样都是生命呀。难道，分身们不能理解吗？然而充满怒火的超梦的心中没有能感受到这一点。战斗似乎可以使它的心趋向于平静，战斗能让它在生命体上得到满足。想成为本尊，就先打倒本尊！相同实力的神奇宝贝的交战，永远是残酷的。厌恶战争，神奇宝贝作为互相战斗的生物，在身体上所受的痛苦是人类不能感觉到的。如果读者老爷们看过《常磐道馆，最后的徽章》，也许能够明白，战斗中的神奇宝贝身体上有多么严重的伤痕。可是他们选择的战斗，身体上的摧残不能抵挡来自内心的复仇欲望，也许，梦幻只是以为在做游戏，因为梦幻从来没有真正想要战斗过。自由自在地生活，这才是生命体，作为本尊的梦幻自然明白，但这种心情，能传染到作为分身的超梦心中吗？不过，游戏着的战斗是无法替超梦解答心中的混沌的。

“住手呀！”作为主角的小智要让超梦明白，但他的实力只能是用嘴表达。所有的神奇宝贝都在那一刻流下了眼泪，作为观众，你也一定会被当时的气氛所感染吧。背景音乐戛然而止，只有皮卡丘的呼唤声在空气中飘荡。沉闷的气氛，被渲染得淋漓尽致。当所有的真心都聚集在一起的时候，它必将发生奇迹。至于让分身彻底消除内心的混沌，那是后话。

文/银翼奇术师

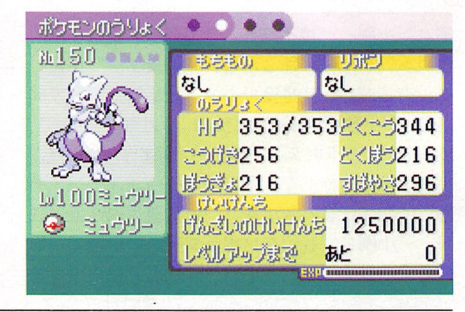
游戏研究　努力值及其应用详解（上）

早在GB版的作品里就已经有努力值的存在，它是隐藏数据，游戏里查看不到，只有体现在效果上。因此，很多玩家只知道自己训练出来的PM比野生的、吃升级糖的PM要强，而不知道原因是什么。本文就是以实例来说明这个问题。努力值不像种族值、个体值一样固定的，它可以通过培养训练而改变。所以个体值是先天能力值，努力值是后天能力值。和个体值一样，努力值分为六项：HP、物攻、物防、特攻、特防、速度。每项的取值范围为0-255，但并不是六项都能达到255，因为努力总值的取值范围为0-510，所以六项的努力值之和不会超过510，例如一只超梦特攻努力值为255、速度努力值为255，这时努力总值为510，其余的四项不能加到1点的努力值。

获得努力值的方法有两个：

1、使用道具：9800元的兴奋剂，每项对应一种，一共有六种兴奋剂。每使用一个兴奋剂，所对应的那项努力值增加10点，而一种兴奋剂只能使一只PM的对应努力值加到100，例如一只超梦的特攻努力值为50点，这只能对它使用5个加特攻努力值的兴奋剂；一只超梦特攻努力值为37点，只能对它使用7个兴奋剂，当7个兴奋剂都使用后，它的特攻努力值为100而不是107点。

2、战斗打倒敌方PM：每一只PM都有它的战斗努力值，每打倒一只PM就增加该PM的战斗

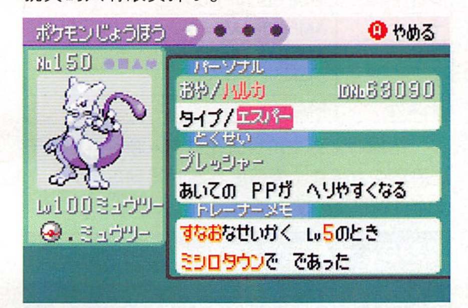


努力值，例如鬼斯的战斗努力值为特攻+1，用超梦打倒一只鬼斯后，超梦的特攻努力值就增加1点。而战斗努力值也是隐藏数据，游戏里没有显示，不过可以在网上查询到对应的数值表。

了解努力值的存在和增加方法后，下面介绍努力值的用途。以下两只超梦个体值均为31、性格为**すなお**（坦率・和气，对能力没有修正）。

由图可以看出两只超梦的特攻和速度的能力值都相差63点，这就是努力值的体现效果。在能力值计算公式中：HP的能力值＝（种族值×2+个体值+努力值÷4）×Lv÷100+Lv+10；HP以外五项的能力值＝[（种族值×2）+个体值+努力值÷4]×Lv÷100+5]×性格修正。

可以看出：能力值有一部分是“努力值÷4×Lv÷100”，所以PM在100级时为努力值÷4，即4点努力值＝1点能力值。在上图里超梦的特攻、速度努力值都加满，即255点，可以算得255÷4＝63.75（小数点后面部分舍去），所以能力值就增加了63点。再由63×4＝252，所以单项努力值只需要加到252点就有255点的效果。剩余的3点努力值和另一项剩余的3点努力值合计就有6点努力值剩余，其中4点努力值＝1点能力值，所以把这6点努力值中的4点加到一项上就有1点能力值增加，最后剩余的2点努力值就真的只有浪费掉了。



在GBA版作品里，有一个道具叫竞争背心，它是装备道具，效果是使装备的PM在获得战斗努力值时获得的数值加倍，但装备的PM速度减半。例如超梦的战斗努力值为特攻+3，一只装备了竞争背心的雷伊布的速度能力值是300，在战斗时，用雷伊布打超梦，雷伊布的速度实为150，打倒超梦后获得6点特攻努力值。此外还有一个与努力值相关的特殊状态：病毒（**ポケルス**/Pokemon virus）。只要发生战斗，战后就有3/65536的概率感染病毒(不包括逃跑和全体阵亡)。中病毒的PM怎样才能治好？只要把中毒精灵带在队伍里，2-3天(游戏里时钟走了48-72小时)必然会好，称之为“免疫”，免疫的PM名字左边会多一个点小黑点。

病毒的效果和竞争背心一样，获得的战斗努力值加倍，但没有速度减半的效果。如果一只PM感染了病毒，装备上竞争背心去练努力值，这时得到的战斗努力值时原来的4倍，练起来就快了。而免疫的PM（有黑点的）获得战斗努力值也是加倍。（病毒在GB版的金、银、水晶版中已经存在，而GBA版的火叶则没有，所以有时钟的版本都有病毒存在）



下面介绍一些努力值的细节：

1、前文说过，努力值是游戏里的隐藏数据，不像能力值一项显示出来，那要怎样查看？在宝石版里，如果队伍排首位的PM努力总值达到510点，到卡依市的市集卖兴奋剂的NPC旁边的NPC，该PM可以获得一个努力徽章。这样可以得知PM的努力值是否加满了，可惜火叶版却没有这样的设置。但无论宝石版还是火叶，都没有办法在游戏中查出努力值的精确值，只有玩家自己记下曾经打过什么PM，再计算出增加了多少努力值。在VBA上的玩家可以通过PokemonMemHack等修改器查出PM的努力值和分配情况，而掌机的玩家只能遗憾地说，除非有记录打过什么PM，否则没有方法可以得到精确的数值。

2、对于100级的PM是否能获得战斗努力值，有观点认为如果获得战斗努力值后把该PM放到电脑里，然后再拿出来，这样能刷新能力值。但实际情况是不能的，100级的PM已经不能获得战斗努力值，因为没有经验增加，经验的增加伴随战斗努力值的增加。虽然在GB版作品里的确是100级PM练了努力后把PM放到电脑里再拿出来是有能力增加，但在GBA版作品里这个设置已经被修改了，各位用VBA的玩家不妨用修改器尝试一下。但是，如果100级的PM还能使用兴奋剂，这样可以把它的努力值增加到100点。

（未完待续）

“一张一弛，文武之道。”希望各位玩家能在空闲时候多放松一点。（朱杰霖）
男，18岁，广东清远市清城区新城18号区室府宿舍南院12幢803房，511515



忘忧谷的庆典·续

秋9日	收获祭	AM10:00-PM6:00	海滨会场

还记得矿石镇的全村中毒事件吗？在忘忧谷里仍然有这样的事件可以发生。为了庆祝秋天的到来，全村人一同吃火锅，每人自带一种食物然后混煮，最后的滋味究竟会怎样，这个节日的乐趣也就在于最终结果的不明了。将食物交给镇长后即可开始，投入普通食材或料理都不会发生特殊事件，大家都很心满意足，而如果投入有毒的食材，如毒蘑菇、红色草等便会发生集体中毒事件（**ゴルデイ**除外），第二天收到镇长的警告函《犯人就是你!》。如果还想继续做坏事，可以连续投入毒蘑菇5次，可以得到魔女的赠品（魔女**さまの赠り**物，难道是主角做坏事的证明?）。有耐心的玩家可以培养LV100的剧毒蘑菇，将其投入锅中后，主角会因为中毒太深而GAME OVER（恐怖的结局）。

秋21日	赛羊祭	AM10:00-PM6:00	海滨会场

与赛牛祭相同，未长大的、生病的、怀孕的、羊毛不全（特别注意）的羊均无法参赛。羊可获得的头衔与牛类似，将所有的牛字改成羊即可。

秋30日	南瓜祭	全天	牧场自宅

即万圣节，西方的鬼节，这一天孩子们要穿上五颜六色的化妆服，拎上南瓜灯，挨家挨户的要糖果，嘴里还要说着“不招待就捣乱”之类的恐吓话语。于是只要主角还未结婚，这一天镇上的两个孩子：**ケリ-**与**シュレン**，以及长不大的**アリサ**便会上门来要糖果（巧克力、蛋糕、曲奇等等）。没有厨房的情况下送巧克力最为省事，以后也可以把感谢祭得到的蛋糕或曲奇送出去。

孩子	上门时间
ケリ-	AM6:00-AM7:00
シュレン	AM8:00-AM9:00
アリサ	AM10:00-AM11:00

结婚后，孩子们不再上门索取，傍晚回家后可与结婚对象以及孩子一同度过。

冬14日	冬之感谢祭	全天	全镇

冬天的节日较少，第一个便是情人节。这一天是女孩子赠送巧克力给男孩子的日子，春之感谢祭便是回礼。男生版中的主角在这一天可谓大丰收，忘忧谷爱情度高的MM会依次上门送礼不说，矿石镇以及数位隐藏结婚人物也会寄来巧克力。女生版的女主角则是利用今天送巧克力或巧克力蛋糕给心爱的GG们，可追加1000的爱情度。

恋爱对象	拜访时间
レオナ	AM6:00-AM7:00
セレナ	AM8:00-AM9:00
フレン	AM10:00-AM11:00
ム-	PM0:00-PM1:00
ナスカ	PM2:00-PM3:00

结婚后，男主角当天在自宅入睡可得到妻子送的巧克力蛋糕（爱情度不高时得到巧克力）；女主角则是送给丈夫即可。

冬23日	星夜祭(前日)	全天	全镇



冬24日	星夜祭	PM6:00-PM0:00	不定



↑村民们的节日。

男生版

姓名	约会地点
レオナ	豪宅
セレナ	农场
フレン	帐篷
ムー	酒吧
ナスカ	旅店
レタス	主角自宅
女神さま	主角自宅
魔女さま	主角自宅

女生版

姓名	约会地点
アッシュ	农场
グスタ	グスタ宅
ロミオ	旅店
カーイン	帐篷
ガレッド	酒吧
シュタイナー	主角自宅
レタス	主角自宅
女神さま	主角自宅
魔女さま	主角自宅

冬23日主角可邀请绿心以上的恋爱对象次日共度星夜祭，但矿场深处的公主不能约，且在女生版中，如果23日下雪，则无法邀请怪盗**シュタイナー**。确认邀请后对方会告知第二天见面的地点，24日PM6:00以后到达即可一家共度佳节。

结婚后，主角便可同结婚对象共同度过星夜祭（PM6:00-AM0:00），宴会结束后还会一同前往女神泉散步，非常浪漫。

冬25日	圣诞夜	全天	牧场自宅

这一天表面上看似乎不像节日，因为大家都在各忙各的，但晚上入睡后，圣诞老爷爷（不用说是谁了吧）前来派送圣诞礼物，之前一定要先请老奶奶**アンナ**织好袜子。得到的礼物有五种，可能性从高至低分别是：紫水晶、黄玉、红宝石、钻石、粉红钻石。

结婚且当主角的孩子成长为少年后，每逢圣诞夜还有50%的几率发生暴打圣诞老人的事件，不过代价就是得不到礼物。

冬30日	荞麦大会	PM6:00-AM0:00	海滨会场

新的一年即将到来，日本的风俗中，这一天为了迎接新年大家又聚在一起一边听除夕的钟声，一边食用荞麦面，这象征着人们对幸福的祈祷，也希望能够像荞麦面条一样久长。参加完以后镇长会告诉主角材料还有剩余，只要背包有空位，主角就可以自由带回去（其实也只能拿10个）。

联机篇

各版本间的联机是牧场物语系列的一大特色，GBA的矿石镇与NGC的忘忧谷联机后可以让忘忧谷的村民——班和露来到矿石镇，那么NDS的忘忧谷与GBA的矿石镇联机后呢？是的，矿石镇的村民们在联机后也可以来忘忧谷做客了。



↑GBA上联机需要进贡给女神。



→联机后矿石镇的村民出现在忘忧谷。

本作联机的方法很简单，只需要将精灵驿站以及矿石镇的伙伴（男版女版皆可）两盘卡带同时插入NDS主机中开机读NDS游戏即可联机，保持联机状态并在精灵驿站中度过一天后联机成功（之前读档有可能让联机失败）。GBA版与NGC版联机时的联机率对两作游戏的进度都有所要求（以星数表示），达到一定的联机率才可以触发联机事件：如班的到来等。本作则无硬性要求，即使两作均为空白存档也可以进行联机，有否进度只影响很小的一部分。

联机事件分为以下几种：1、收到来自矿石镇的新闻；2、矿石镇的村民来忘忧谷做客；3、在精灵屋追加矿石镇的主题CD，班的商店中增加来自矿石镇的DVD；4、牧场王之墓；5、联机后追加的镇事件。

一 来自矿石镇的新闻

本事件要求矿石镇的游戏具有一定的进度，无进度或进度中主角无所成就便无法收到新闻信件，换言之，这些信件是对矿石镇主角的情况所做的一项汇报（有所夸大）。如在GBA版本中主角在与女神的游戏中得到猜拳大师证书、猜数字大师证书时便会收到《**じゃんけんマスター**降临》的新闻；钓鱼次数较多时会得到《鱼钓**り**上**げ**1亿匹**おめでとう**》的新闻（50000条鱼都钓到白头了……居然新闻里宣传矿石镇主人钓了1亿条

努力和奋斗，我认为这是人一生中最重要的两种精神了，人的一生只有在努力和奋斗中度过，才是充实的。（李学贤）
男，山西长治市太行中学高204班，046011

鱼？）；而如果GBA版中主角已经结婚生子，则又会收到宣布主角与XX结婚并生出名为XXX的新闻（传说中的八卦新闻？）。试着将您的GBA进度与本作联机，是否还会收到更加夸张的新闻呢？

二 矿石镇的来客

未联机以前，矿石镇的居民基本上只能电话联系（电话购物），唯一的特例是木工**ブロディ**（增筑期间会留在忘忧谷）以及海之家店主**アイン**（每逢夏天会来到忘忧谷)。联机之后，矿石镇的朋友们就会陆续来到忘忧谷做客了:周一（月曜日）、图书馆MM**マリヴィア**8：00–18：00期间会待在豪宅之中；周二（火曜日）、杂货屋MM**カ–リ**–清早便会出现在旅店二楼的房间内，随后去好朋友农场MM**セレナ**家做客（注：**セレナ**的行踪会因此而有所变化）；周三（水曜日）、医生**ト–レ**与护士**エリス**会前往忘忧谷的名医**バドッグ**家中学习医术；周四(木曜日)、锻冶屋少年**パ–プル**会在矿场中努力修行一天，晚上去酒吧也可以找到他；周五（金曜日）、是宿屋MM**ア–フィ**前来向露阿姨取经的日子，**ア–フィ**这一天几乎都会与露一同切磋厨艺；周六（土曜日）、教会少年**ハリフ**来到忘忧谷的日子，这里没有教会，也许他只是冲着露阿姨的手艺而来的吧，这一天木工**ブロディ**也会来忘忧谷放松放松，白天他会待在空地温泉附近，晚上则去酒吧，他并不在忘忧谷过夜，清早来谷中，夜间出谷；周日(日曜日)，养鸡场兄妹**ミック**与**アリサ**造访的日子，哥哥主要待在农场,而妹妹则基本上在牧场大叔**タカクラ**家中。







联机最大的好处莫过于增加了数位结婚对象，但由于每周仅出现一次，增加他们爱情度的机会也就非常之少，若恰逢生日（7年一循环)或感谢祭的日子他们在忘忧谷中可千万不要错过哦。

1年目冬6日	パ–プル诞生日
2年目夏17日	ア–フィ诞生日
3年目春16日	エリス诞生日
3年目秋19日	ト–レ诞生日
4年目夏3日	アリサ诞生日
5年目冬20日	マリヴィア诞生日
6年目秋15日	カ–リ–诞生日
6年目秋27日	ミック诞生日
7年目夏6日	ハリフ诞生日

三 追加CD以及DVD

联机后拜访精灵商店可见到这5张CD（10000G/张）：

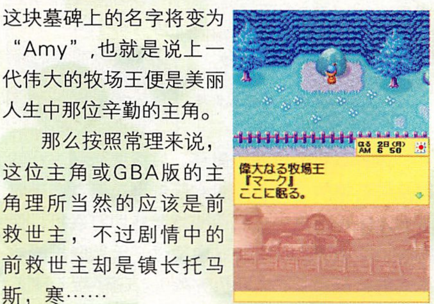
スプリングHM	矿石镇春之旋律
サマ–HM	矿石镇夏之旋律
オ–タムHM	矿石镇秋之旋律
ウインタ–HM	矿石镇冬之旋律
ラスト・タンス	矿石镇通关音乐

变奏后的这5段音乐与GBA版中的相比均更加出彩，怀旧与新的感动让这5段旋律百听不厌。

从班先生那里可以购买电视机以及DVD机，然而联机前只能买到很少的DVD，联机后所有的DVD均可以购买到，以前曾在GBA版中观看过的圣翠玉女学院、新机动大战**サイキヨウオ**–THE AUTUMN BLEEZE等连续剧均可再次观赏到，虽然本作仍然在电视剧画面上未有所突破，但剧情还是相当精彩值得一看的（已出中文版）。

四 牧场王之墓

忘忧谷的一角，伟大的牧场王静静的睡着，人们在那里为他立了一块碑，墓碑上刻着他的名字——**マ–ク**。假如以GBA版矿石镇的伙伴一作为中介，实现美丽人生(NGC)、矿石镇的伙伴(GBA)以及本作精灵驿站(NDS)的三作互动，这里将发生小小的变化。美丽人生中有一位叫做Amy（任意取名)的主角，且与矿石镇的伙伴已经联机成功,当这个联机后的GBA存档与精灵驿站再次联机时，这块墓碑上的名字将变为“Amy”,也就是说上一代伟大的牧场王便是美丽人生中那位辛勤的主角。



那么按照常理来说，这位主角或GBA版的主角理所当然的应该是前救世主，不过剧情中的前救世主却是镇长托马斯，寒……

爱情攻略之牧场MM版



カ-イン

生日：春11日

喜好：大学**いも**（+800）、石版（+500）

常出现地点：矿场及旁边的帐篷，日曜日晚上去酒吧

人物评价：每天必须得忍受助手**フレン**做出的难吃的料理，可怜的人。好在第三个爱情事件，终于有我们的主角女英雄救男，把他从咖喱饭的恶梦中解救出来……不知道婚后煮咖喱饭给他吃会有怎样的反应？大学芋是他最爱的食物，因为能够让他回忆起学校里的美妙生活，不过当心送好吃的东西给他时被**フレン**抓住教你女子护身术哦。



↑还是露的料理比较可口。

カ-イン（诞生日：春11日）																				
结婚前		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	日曜日	家	帐	矿									酒					家		
雨	日以外	家	帐	矿										家						

注：家——帐篷　帐——帐篷旁　矿——发掘现场　酒——Bar

……爱情事件……

黑心事件：

爱情度0～

条件：与之先相识

时间：8：00–18：00

日期：除火曜日、日曜日

地点：发掘现场内

天气：无

选项：[**カッコイイですね**]——**カ-イン**爱情度+3000

[别に……]——**カ-イン**爱情度–2000

紫心事件：

爱情度：10000～

条件：已发生黑心事件且选择无误

时间：10：00–15：00

日期：除日曜日

地点：发掘现场区域

天气：晴

选项：[气持**ち**良**い**]——**カ-イン**爱情度+3000

[雨**の**日**がスキ**]——**カ-イン**爱情度–2000

蓝心事件：

爱情度：20000～

条件：已发生紫心事件且选择无误

时间：11：00–15：00

日期：除火曜日

地点：发掘现场内

天气：晴

选项：[**そ、そうだつたような**]——**カ-イン**爱情度+3000

[闻**いてませにょ**]——**カ-イン**爱情度–2000

黄心事件：

爱情度：40000～

条件：已发生前三个事件且选择均无误

时间：18：30–23：00

日期：除日曜日

地点：帐篷

天气：晴

选项：[行**く**]——**カ-イン**爱情度+3000

[行**かない**]——**カ-イン**爱情度–2000

黑历史

将一切向月亮倾诉



独眼巨人与白色恶魔的传说。

责/月莺

这次要介绍的机体想必不少人都知道了吧？那就是传说中的“萌机体”——钢坦克！而在前段时间阿月玩的某款高达网游中，钢坦克更是大放异彩，这次也就一并来说说吧。

机动战士敢达在线

《机动战士敢达在线》（Gundam Network Operation，以下简称为GNO）是一款有别于目前一般网络游戏的作品。作为由BANDAI官方推出的网络游戏，作品满足了敢达爱好者们长久以来想在游戏世界中体验原汁原味的《机动战士敢达》故事，亲自驾驶机动战士作战的梦想。

以上是官方的标准介绍，下面就由我来更为详细的介绍一下。首先大家第一个质疑的会是这个游戏的名字吧？敢达？虾米碗糕？其实这个当然是有原因的，因为“高达”的译法是日本万岱在香港的注册译法，但因“高达”商标已被国内多家相关及不相关企业注册，因此在中国内地的正式注册商标中文名改为“敢达”。在中国大陆地区，无论动画、漫画、玩具、游戏，都只使能使用“敢达”这个译名。这实在是没有办法的事情，连稍微熟悉的“钢弹”（台译）都不能叫了，大家只好漫漫适应吧。

这个游戏其实早在1999年就由BANDAI退出了，目前日本已经进化到《GNO2》，系统比现在这个游戏完善很多，但是没有办法，而且目前连《GNO》都玩不到呢！因为该代理商中视网元自2006年4月28日到5月25日内测结束后至今再没有任何公测或者2测的消息。

此游戏游戏方式不同于市面上的MMORPG，而是一种策略类型。玩家在加入吉翁军或者联邦军任意一方后，能做的只是决定战线、补给新机体、出战机体、阵型和驾驶员的培养，在战斗时我方驾驶员和舰长都是不受直接控制自动进行对NPC或者PC（敌方玩家）战斗的。而战斗是完全自动进行，只有你身处前线，修理好以后就会自动进入战斗，而且下线也是一样，所以有了这个挂机系统后，并不需要长时间在线也可以练级挂补给（相当于钱，换机体用）。而且游戏里是真实时间制，现实的一天就是游戏中的一天。胜利的目标就是在3个月内攻陷敌方全部据点。

月当时最初加入的是吉翁，但是第一服务器有些BUG，所以改投第二服务器时换来体验联邦。联邦初期的原始GM确实比扎古2要强上不少，不过后来吉翁方等级提高出5台扎古之后优势开始下降。但是在第3周时“V计划”第一台出现机体RX-75钢坦克的出现彻底改变了局面，攻击力高达103的120毫米加农炮可以秒杀扎古，而且血很厚生存能力第一，唯一的缺点就是移动不足。在当时吉翁可以说是闻坦克色变，在PC战中双坦克的胜率也是非常的高。

内测时间非常短，根本见不到高达的影子，所以钢坦克成为了联邦最强机体。不过这个最强机体是建立在RX-77钢加农在内测被封闭，在性能上钢加农是远超钢坦克的，在台湾服务器时有着“红鬼”之称。

内测结束已经4个月了，中视网元还是没有任何公测的意思，让许多玩家非常的失望。月希望公测能快点开始，到时候又能和志同道合的玩家们一起踏上征途。

PS：要是公测有消息月会第一时间报道，有兴趣的玩家就一起来吧！我们的征途是星辰大海……





黑历史的机库

■RX—75钢坦克

该机体原本是作为“V计划”RX代号系列中远距离炮击支援用MS而被生产出来的。本来制造了7台（1/144「プロトタイプガンダム」解说书），但由于夏亚对SIDE7的奇袭，使得只剩下了一台，随后进驻白色木马，成为第十三独立部队战力的重要组成部分之一。

其实现在想来钢坦克是一部比较悲哀的MS，还未可以发挥实力就被几乎全部摧毁，最后只剩下一辆只能在木马逗留。而且该机体其实在设计上虽然作为支援机体，但是却在支援性能上完全被同期的兄弟机RX—77钢加农盖过，并且在木马的实战中发现采用月神钛合金装甲的钢坦克非常适合冲锋陷阵，这一点在先前介绍的游戏《GNO》中也是完美体现，钢坦克存在地位显得有些尴尬……

但是这里并没有否定钢坦克作战能力的意思，虽然后来小林隼人乘坐的钢坦克被击毁后从此彻底从MS史上消失，也许只有在军事博物馆才能再看到实物模型，不过这个系列并没有就此消失……

联邦军在一年战争中期因为可生产的MS种类非常少，所以即使钢坦克实战表现不如钢加农，但是还是决定量产该机体，于是后期联邦军中出现了大量的量产型钢坦克。量产型钢坦克采用原先的2人驾驶，有一人是专门的炮击手，装甲有所削减，动力也放弃了核动力，此外上半身可以旋转，果然是彻头彻尾的坦克啊。量产型钢坦克在《机动战士高达08MS小队》里是最受重视的时候，在最后的战斗里它发挥了重大的作用，08小队的任务也是保护这些量产型钢坦克不被全部击坠，可见在地上战场钢坦克的作用还是很大的。



LV.2	钢坦克	补给 14400	搭载 16

RX系列最初登场的一台。虽然属于长距离支援型，但由于HP很高，也可以当作肉盾使用。

距离	武器	威力	命中
1	振发导弹	72	18
2	振发导弹	81	20
3	120毫米加农炮	103	16

HP	181	移动	泛用1	盾	×	回避	20	速度	17	限制	2

按惯例下面当然要介绍一下驾驶钢坦克的唯一的著名驾驶员：

隼人.小林

声优：铃木清信

小林隼人是阿姆罗.雷的邻居，但是他相当讨厌阿姆罗，并且视其为劲敌。隼人从小就很认真的修练柔道，并且从不松懈地努力修练，曾经在订立战术之际，当他被征求意见时，他用至今所学的柔道技巧做比喻来说明。后来吉翁军进攻了他所在的卫星殖民地，他的母亲因此死亡，从此开始了对吉翁军的复仇。

在初期指挥系统不完善且缺乏驾驶员的木马上，隼人驾驶过一次钢坦克以后就顺理成章地成为了该MS的驾驶员。虽然隼人似乎一直想把在驾驶MS方面输给阿姆罗归罪于MS性能上的差距，但是逐渐了解NT在驾驶上的优势以后，他走上了另外一条道路。虽然不及阿姆罗，但是隼人能驾驶相对性能低下的RX—75成为ACE绝非偶然，他的钢坦克在北美激战的时候大放光彩，用炮击支援MS冲锋陷阵的经典战例也是他创造出来的。不过一年战争后期，他还是放弃了钢坦克改驾驶钢加农，毕竟钢加农在宇宙的表现要远强于钢坦克。

战争结束后他和芙劳结婚并收养了三个小孩。

机体番号	RX-75
机体代号	ガンタンク
出现作品	机动战士高达（0079）
机体类型	炮击支援用试作型MS
制造商	地球联邦军
所属	联邦
初次配备	U.C.0079
技术参数	
内部环境	标准核心调节器系统
头顶高	15.0米
全高	15.6米

本体重量	56.0吨
全备重量	80.0吨
装甲材料及结构	月神钛合金（Lunar Titanium）
发电机出力	878KW
推进力	88000KG
加速度	1.10G
地上速度	70千米/时
装备及设计特征	传感器探测有效半径：6000米
固定武装	肩部120mm低后座力加农炮（火药式）×2；腕部40mm4连装榴弹发射器×2

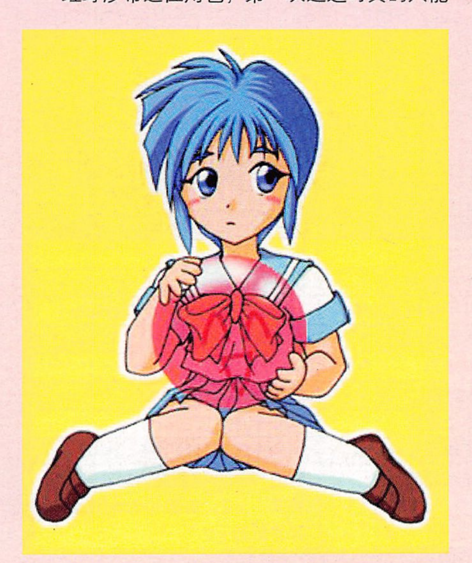
《心跳回忆》人物分析第二弹

虹野沙希——拥有最美丽笑容的阳光女孩

《心跳回忆》这个如今已经过气的系列，在许多老玩家心中都留下了异常美好的回忆。虽然系列起步和终止都是在家用机平台，但是在GB/GBC年代，系列首作的掌机移植作同样获得了空前的成功，许多从那个时代过来的掌机玩家都曾经被本作所深深打动过。实际上，《心跳》系列的魅力远远没有那么简单，存在于虚拟世界中的美丽少女们，每个人都拥有着属于她们自己不同的故事……

就笔者而言，并不是特别喜欢小仓雅史在《心跳1》中的人设。这其中肯定搀杂有个人的喜好因素，但相比同期的18禁游戏，《心跳1》中的人物设定显得不是那样的奢华和细腻。尽管没有非常华丽的外表，但是画师却依然通过传神的修饰将每名女神的个性显著的表现在其外表上，就这一点来说已经是非常成功了。很多没玩过这个系列的人，仅仅看游戏的人设很难对其抱有太大的期待和好感，但凡是对游戏有深入了解，都会为“心跳”世界中细腻的感情与人物个性所折服。

虹野沙希这位角色，第一次邂逅时真的只能用普通来形容。相信在游戏设计者制作游戏过程中，也没有刻意的去为她做过多的修饰。纵观整个《心跳1》的大系列中，除了藤崎外，就只有女扮男装的伊集院和暗恋男主角的馆林见晴显得格外特殊。而在所谓的四大女主角中，虹野沙希能够成为其中的一员，并且在“心跳1剧场系列”的首作中作为女主角登场，这与她在《心跳1》正篇中所获得的高人气有着直接的关系。



高中生活对于国内的很多学生一族来说，可以用“昏暗”二字来形容。尤其是在重点高中里，学习竞争之激烈非比寻常，备考大学时的紧张以及家长老师们的期待，都会使学生感到格外的压力。虽然这可能是一个创造梦想的场所，但是也会使很多人在这样宝贵的年龄中失去太多的东西。相比之下，隔海相望的日本同龄人们就要幸福得多。至少在那里除了学习以外还有许多值得去做的事情。棒球与足球在日本高中是比较热门的两个社团，如果能够参加到这样的社团并且表现优秀的话，就能够吸引足够的眼球。而在日本的动漫以及日剧中以此为题材的作品也是数不胜数。虹野同学以一个足球（棒球）体育社团的经理身份出现在游戏中，本身就预示着她将成为众多玩家注目的焦点。而类似于“加油”与“努力”这样的标志性的词语更是成为她每天挂在嘴边的“口头禅”。在虹野的眼中，只有这样的男孩才是优秀的。无论是否有天分，只要肯于去努力付出，并且有足够的毅力，无论结果如何在虹野看来都是胜利者。拥有





然比较苍白。但虹野同学依然凭借其出众的个人魅力,成为心跳系列中众女神的佼佼者。

真正将虹野沙希捧为当红的明星是《虹色的青春》这款游戏，也正是通过这款游戏，虹野同学以一个近乎完美的阳光女孩的身份陪伴在玩家和游戏主人公的左右。作为心跳剧场系列的首部作品，游戏更加注重情节的描写以及人物个性的刻画，在这款游戏中，玩家终于不用再顾忌周围女孩的感受，一心一意的与心中的那个“她”共度短暂而又美好的半个月时间。整个游戏的流程就好像是一部清涩的校园短剧，虽不是什么轰轰烈烈的爱情故事，但却通过一件件小事勾勒出一幅美丽的青春校园的图画。也正是从这款游戏开始，虹野沙希与她的声优菅原祥子开始成为众多FANS心目中的女神！

就在笔者准备为文章收尾时，偶然间想起很久以前看过一篇关于介绍《虹色的青春》的网络文章。作者在最后写下的一段话，让我深受感动，希望能够放在这里跟大家共享一下，怀念虹色带给我们那难以忘怀的美好回忆：

“今天，马路上的斑马线
颜色不再是单调的黑白相间
而是大家不约而同所喜爱
的——虹色。”

着灿烂笑容的她总会主动的去感染他人，这样一位胜利女神自然成为高中校园中一幅美丽的风景。

游戏毕竟依然仅仅是游戏，以当年《心跳1》简陋的系统，想要表现出华丽感人的剧情还是有些难度的。而虹野同学就是在这样的平淡中逐渐地走进了玩家的生活。每月固定的社团训练，每日辛苦的课后练习，只为了能够在偶然间遇到那个熟悉的笑容，这是当时很多玩家心里的真实写照。“让我们一起去国立竞技体育场吧！”，这句台词虽然现在看起来非常之酸，却也感动了当时无数纯情的玩家。虹野的魅力就在于她对周围人的影响上，无论是玩家还是游戏中的角色只要努力付出都会被她看在眼中。从最开始不经意间的注意，到逐渐的接触，因为被这样的热情所感染，开始对这位看似平凡的女孩产生好感，直到真正的喜欢……这样的过程就好像在现实中邂逅了自己心仪的女孩。这也是为什么虹野同学能够在美女如云的光辉学院脱颖而出的原因吧。

虽然有些做作，但不可否认虹野同学的确是“贤妻良母”的典范。拥有着永远灿烂笑容以及乐观向上精神的她，还具有另一项让许多人所折服的特长，那就是料理。“虹氏料理”在光辉学院被传闻为校内“三大宝物”之一，料理水平之高估计毕业以后被直接聘为高级厨师也是绰绰有余。多少人对她的料理都是垂涎三尺，能吃上一次那都是天大的幸事。在游戏中，虹野的性格与特长都是在不经意间通过一些小事流露出来的，但是限于游戏的基本系统限制，虽然玩家可以通过许多细节来了解自己心仪的女孩，但毕竟《心跳》系列的正篇依然以人物养成为主，并不是很注重剧本设定，所以人物性格依



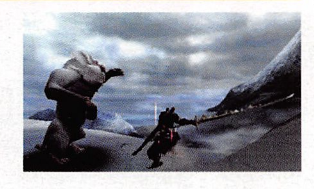
TGS上Capcom出展掌机游戏简介

今年东京电玩展上Capcom公布出展的掌机游戏如下：PSP的《怪物猎人2》（出展台数24台）、《能量宝石》（宣传片）、《Capcom街机游戏合集》（宣传片）；NDS《逆转裁判4》（出展台数16台）、《流星洛克人》（出展台数12台）。这里面有几个是当今热门大作，前作优秀，所以续作品质让人放心，非常值得期待。



·怪物猎人2 发售日未定 价格未定









·逆转裁判4 2006年内发售 价格未定





·流星洛克人 2006年12月发售 价格未定









《生化危机》10周年纪念礼品初登场

近日CAPCOM为了配合《生化危机》10周年纪念，推出了众多相关产品。“生化危机邮票”是附带着照片的邮票组套，就是生化危机主题插图上附着10张80日元的邮票。这套特制小册子从9月20日到11月20日期间，可以在网上或日本国内特定地点进行预约，12月末进行发放。

生化危机T恤也是10周年纪念产品的一部分。T恤模仿Leon上衣的图案花式，背部一个“生还者”字样非常有趣，是对游戏中特种部队S.T.A.R.S生还成员表示敬意的意思。T恤共有黑白两种颜色，M和L两种大小的型号。

迷彩裤也是游戏中特种部队成员的装备。MULTICAM是标准美军实际使用的长裤，腰带处挂钩、特殊形状口袋、装备匕首的插袋等一应俱全。ACU则是能够防御红外线的款式。

邮票：
价格：3150日元
发售日：9月20日
T恤衫：
价格：5040日元
发售日：2006年秋
长裤：
价格：18690日元
发售日：2006年秋











逆转裁判管弦音乐会登场造势



商品名：逆转裁判管弦乐
价格：3560日元
规格：12cm CD
发售日：2006年9月30日

逆转裁判管弦乐这张唱片的编曲是负责过《逆转裁判3》、《格兰蒂亚》、《露娜》等游戏音乐，还有“NHK 艺术剧场”、“东京迪斯尼休闲”等音乐的活跃音乐家岩垂德行先生。

这张唱片预定收录10首以上的曲子，包括《逆转裁判》1~3代的音乐混音，其中确认包括“大江户战士大将军主题”、“真宵主题”等，甚至收录了尚未发售的4代的音乐，总之让人非常期待。

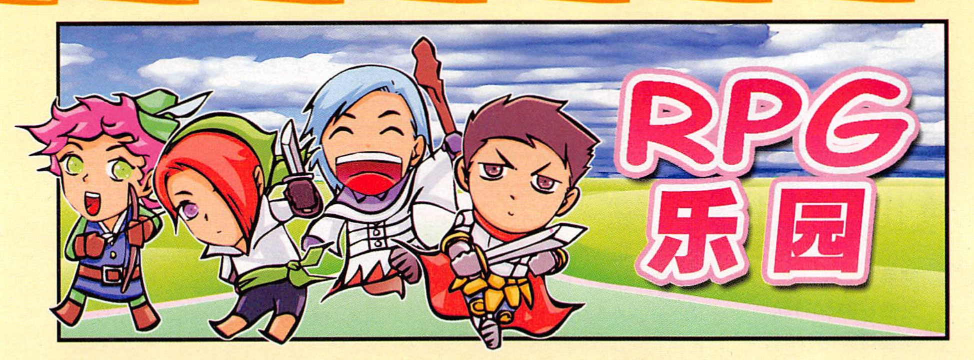
唱片有两个版本，一个封面是千寻手持指挥棒，成步堂和春美等人演奏的“辩护成员茄克曲”。东京电玩展前发售的狩魔冥指挥，御剑等人演出的“检察官成员茄克曲”。

另外，这两个唱片版本中都装入了表情不同的2种剪纸人偶。折叠变形的人物非常可爱，造型惟妙惟肖。可以放在桌子上作为装饰品，他们的手臂都可以上下移动，感觉非常有趣。

手臂可动







最近玩了《卢比乐园》这个游戏，深感这游戏做得太恶搞了，貌似现在恶搞成为了ACG三界都非常流行的元素。从《KERORO军曹》里重现高达的各种经典片段，到《凉宫春日的忧郁》里效仿成步堂的拍案而起，或让人猛烈捶桌，或让人会心一笑，足以表明恶搞是不可或缺的元素。

《卢比乐园》的主角汀格尔大叔虽然名不见经传，但是他具有很猥琐的形象，因此成为搭配恶搞的最佳选择。下面来一起欣赏游戏里的一些恶搞之处，不过首先要声明一点，《掌机迷》的小编里面，只有翔武是“不恶搞会死星人”，岚枫和剑纹都比较中规中矩，至于月莺么，大家自己去发现吧！暗凌我呢，神经长得和他们都不一样，具体表现是大家都觉得好笑的一些事情，我觉得不怎么好笑，大家都觉得不好笑的事情没准能让我自个儿偷着乐。如果下面说的这些都不好笑，那、那我也没办法了……

我们都知道《赛尔达传说》里面，林克用剑砍开罐子或者削平草地经常可以得到一些物品，本作中的罐子里也一样藏着一些卢比。不过汀格尔大叔取得卢比的方式非常独特，他虽然不会舞刀弄剑的，但是他可以运气——不是打碎罐子，而是爬进罐子里，然后撑破罐子脱身。这一招虽然用起来不怎么好看，不过成功率是非常高的，从来没有因为爬进罐子却出不来而难堪。人家林克为了拯救公主封印魔王而习得一身好武艺，是英雄人物，我们大叔只是小角色一个，理想也不过是到达卢比乐园，把无所事事混吃等死的生活升级为奢侈的无所事事混吃等死的生活，所以完全没必要学会华丽的剑法用来专砍罐子，实用的方法就行。



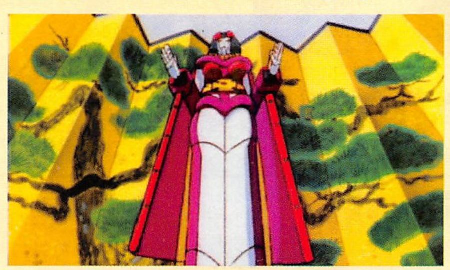
↑扮成汀格尔大叔的推销人员，寒……

RPG游戏里总会有一些谜题的，本作也不例外，可惜的是汀格尔大叔成功解开谜题之后，系统居然不赏脸来个效果音，难道大人物和小角色的待遇就差别这么大的么……不过没有关系，系统是死的人是活的嘛，大叔的随身保镖用自备的录音机播放出这段音效，让大叔也享受了一把林克的待遇。毕竟是花了钱雇来的保镖，算是给大叔挣足了面子，这钱可真没白花！

至于忍者出现在《卢比乐园》里的意义，貌似……就只是纯粹的恶搞而已。只要仔细观察游戏画面，就能发现一块莫名其妙的布片随风飘扬，让大叔走过去拉一拉布片，结果就随手扯了一大片岩壁下来——其实是有着岩壁花纹的一大块布。布的后面，是紧贴在岩壁上的忍者，好蹩脚的伪装术，酱紫露出破绽是不行的哟。这个忍者笨归笨，遁术还是学得不错的，“碰”的一下就凭空消失了，只不过下次见到他的时候，他仍然忘记把布的四角都好好固定起来，大马脚还是随风飘啊飘啊……

暗凌对《赛尔达传说》并不太熟悉，所以游戏中FANS们看过之后莞尔的那些片段，对我来说并没有构成笑点，还真是可惜啊。不过说起恶搞，之前玩过的《天外魔境 第四默示录》也绝对不差，经常让我玩着玩着突然爆发出一阵狂笑，惊到办公室里的其他小编。

雷神在游戏初期救下的武器商人都来，绝对





↑合体机器上参上！

是个不得了的家伙，当雷神他们需要帮助的时候，都来每次都会及时赶到提供支援。坦克、飞机潜水艇、这些东西，都来居然能轻描淡写的提供出来，他果然不是普通的武器商人，不过最大的秘密是——三者居然能合体成机器人！在雷神等人面对巨大化的猿猴时，都来带着坦克飞机潜水艇及时出现，当听到一声振聋发聩的“**がつたい**——”之后，我紧接着听到了一声重重的“咚”，那是我的额头撞在了桌面上的声音。机器人合体这种上个世纪动画流行过这个世纪还没有完全过时的元素居然被拿到这里来用，制作小组果然是被机器人合体动画熏陶的一代人么？

合体之后，三四层楼那么高的机器人和三四层楼那么高的大猿猴开始了死斗，这个时候游戏画面突然一变，成了2D格斗游戏风格，双方血槽显示在画面上。READY？FIGHT！什么都别想了，连打按键发动攻击吧……一通乱斗之后K.O了大猿猴，不过机器人也支持不住而解体了，只是解体后的机器人还没有变成一摊破铜烂铁，而是分成很多小型机械，在强烈怨念的驱使下，向大猿猴发动了自爆攻击。在都来发展起拉斯维加斯之后，赌场的角落里静静的放置着一台街机，过去调查一下的话，画面上就会出现熟悉的合体机器人VS大猿猴……

特摄片这种东西，80年代出生的玩家们应该都不陌生，比如《恐龙特急克赛号》这个令人怀念的名字，如果涉猎更多的话，对**レンジャ**–这个词绝对不会陌生，《天外魔境》里的克林顿三兄弟就玩了一次红黄蓝战队。三人向ACE发出决斗挑战，约在O.K牧场一决生死，当雷神一行人和ACE抵达决斗地点后，三兄弟说出了经典的反派角色台词，稍微修饰一下就是：“今天的我们已经不同于昨天的我们了，我们获得了强大的力量，定能将尔等轰杀至渣！”然后三人齐刷刷的亮出同一款式的战队制服，把“XX**レンジャ**–”的名号喊的震天响，结果害我大笑不止，引来一片疑惑的目光……

在此之前，雷神等人刚刚抵达菲尼克斯的时候，有一位焦急的父亲希望得到他们的帮助，原因是他收到了一张预告函，署名D的人将要在当天晚上来带走他的女儿。那位父亲深信D代表吸血鬼，也就是大家非常熟悉的Dracula，吸血鬼正好有着吸食少女新鲜血液的习惯。雷神等人为了保护少女，一直守到了深夜，当钟声敲响的时候，一个身着斗篷的黑影出现在窗外……吸血鬼真的来了呀！但是穿斗篷的不一定都是吸血鬼，这次的D只是一个大胖子而已，他强行将一种食物塞进少女的嘴里，少女眨眼间变成了大胖子。所谓的D其实是指日文的胖子，这个事件原本的一点神秘气氛就这样被完全破坏了……还我美型的伯爵来啊！

最后顺便打个广告吧，大家如果有什么恶搞的点子，欢迎来信来邮件和本编辑部的“不恶搞会死星人”交流哦！



↑窗外的黑影其实是克林顿家的二哥。

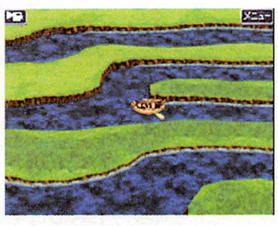


↑《天外魔境 第四默示录》的最终BOSS，看到这张图的时候你难道没有想起EVA吗？真的没有吗？

走进FF3世界

FF3交通工具设定

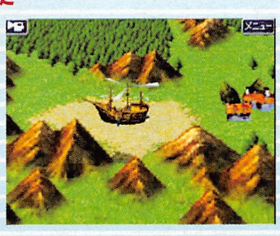
独木舟



在离开萨森王国的时候，国王亲自交给光之战士的独木舟。这个和一般的独木舟不一样，这是一个有魔法力量的独木舟，平时可以靠魔法力量让船变小，变小后据说还没有手掌大，很方便携带。不然的话，本来就背着那么多武器道具的光之战士们天天再抬着一个船跑来跑去的，哪里还有力气杀怪啊。独木舟变大后最多可以乘坐6人。

不过这个独木舟比较弱咸水，所以不能在海上航行，但在淡水区域还是很好用的，动力是靠人用桨来划水。

席德的飞空艇



速度：120kt 马力：1400 最大载人：20人

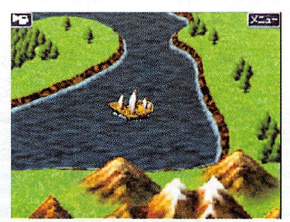
飞空艇是由喜欢冒险和发明的贸易商——席德发明的，飞空艇的动力源是“时之齿轮”。时之齿轮是席德在主大陆时，在古代遗迹发现的。利用时之齿轮，席德发明了飞空艇，对于当时的通商贸易起到了非常重要的作用，同时还连接了浮游大陆和主大陆。席德到了浮游大陆后，当时的阿加斯国王怕飞空艇会被运用到军事战争上，于是收回了时之齿轮。不过，席德自己藏了一个飞空艇，就在卡斯兹附近的沙漠中。这架飞空艇是席德经过多次改造的，是他自己非常得意的一个“杰作”。

注：kt是航速单位KNOT的简写，也叫节。1小时1海里（1852米）被规定为1kt。

企业号

改造前 速度：120kt 马力：3100 最大载人：55人
改造后 速度：240kt 航海速度仍然是120kt。

海盗们拥有的一艘船，和美国的航母取的是同一名字。由于神殿的海龙石像失去了眼睛，海龙暴走了。海盗们无法出海，他们曾多次尝试突破，但只有企业号没有受到什么损伤。确实是无愧于这个名字。



这艘船的船底经过了特殊调整，流线型的设计使船在海中航行不会受太大的阻力，船的航行速度可以和飞空艇媲美。后来阿加斯的国王把时之齿轮给了光之战士，通过席德的改造，可以变形成飞空艇，马力等也有了很大提高，速度是席德飞空艇的2倍。但因为主体还是船，所以只能降落在大海上。

鹦鹉螺号

速度：480kt 马力：3900 最大载人：12人

从古代遗迹中发掘出的，经过萨洛尼亚技师们的修复，恢复了飞行的能力。鹦鹉螺号比较像我们见到的飞艇，艇身是根据古代的流体力学设计而成，风对它造成不了什么阻力，再加



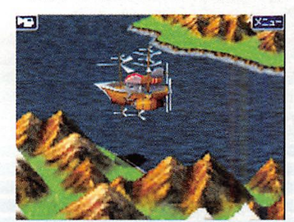
上艇身小巧灵活，所以才能突入到强风中。而且鹦鹉螺号的速度是席德飞空艇的4倍，是企业号的2倍。

在萨洛尼亚图书馆中记载着，鹦鹉螺号实际是潜水艇，通过多加施加魔法效果，让鹦鹉螺号有了潜水能力，这才配的上鹦鹉螺号这个名字。由于鹦鹉螺号较小，所以载人量要少得多。

巨大战舰 无敌号

速度：120kt 马力：14500 最大载人：90人

世界上最大最强的巨大战舰，凝聚了古代人的技术和智慧结晶。在舰上搭载了高动力源，螺旋桨也比其他的飞空艇多出很多。可以短时间内发动全部动力，使螺旋桨高速转动，可以使战舰在短时间内飞的更高，可以飞过普通飞空艇飞不过去的山脉。由于舰身巨大，可以在一般的强风中飞行，但像达尔古大陆峡谷那种强风还是无法抵御的。巨大战舰在古代遗迹洞穴中沉睡了大概数千年，但样子却保持了下来。而且，战舰内部设施保持完好，还都可以使用，内部的商店用的都是无人售货，应该是用魔法来实现这一点的。舰上还搭载了大炮，作为攻击和反击的手段。无敌号的速度和席德飞空艇是一样的



这艘巨大战舰放到现在来讲也算是个奇迹了，这也能看出，在席德之前，古代人已经拥有了成熟的飞空艇制造技术。

陆行鸟

速度：120kt最大载人：3人

在陆行鸟森林居住的一种鸟类，身体比较大，和现实中的鸵鸟相似，脚力十分优秀，很容易被驯服。由于脚力优秀，速度快，成为了人们平时重要的代步工具。和骑马的方式相似，在陆行鸟背上装上鞍，就可以骑了。

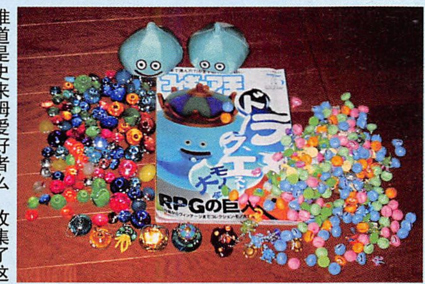
一般来说，野生的陆行鸟喜欢群居，而且归巢能力很强，比如在大陆上下了陆行鸟后，它们会自己回到陆行鸟森林。而驯养的陆行鸟就是和人们一起生活了。陆行鸟主要食草为主，最喜欢吃基萨尔野菜。



——SE趣味图片——



在风筝上画上史来姆的图案，真亏他想的出来啊。感觉这比我看到F117的风筝还强。



难道是史来姆爱好者么，收集了这么多史来姆。前面几个挂饰看起来不错的样子。



这位大哥不知从哪里找来这么一套，整的跟跑旱船似的，想出这东西的人也太KUSO了。

《三国志大战2》全国比赛即将拉开战幕，DS版移植作发售日确定



↑这次全国大赛的官方宣传海报。

作为目前在日本最为火爆的街机游戏之一，新一届的《三国志大战2》日本全国比赛再次拉开了战幕。这次的比赛大会名称被定为《通往霸业之道 龙虎的咆哮》。从今年的7月22日开始，直到9月10日，预选赛已经在日本全国各地的近200个店铺内开始举行，正式决赛的日期暂时被定在了10月22日，届时这场历时三个月之久的大型赛事将再次掀起一股三国志热潮！



↑“大军师”的称号是每名《三国志大战》的玩家都十分渴望的。

今年1月到3月，前作《三国志大战1》的全国大赛在日本本土完美终结。统计共有超过5500名君主参加了这项特殊的赛事。最终比赛由一名ID叫做“荀银STO”的玩家取得了优胜，并且晋升为“大军师”的称号。



被国内DS玩家给予厚望的DS版《三国志大战2》发售日终于确定，最终被定为2007年的1月25日。虽然发售日较之前公布的06年秋有些延期，但这款游戏的素质毋庸置疑，以SEGA在街机上的经验和调整，相信这次的DS版《三国志大战2》一定会以一个相当高的完成度面市。届时通过WIFI的无线网络平台，全世界将有更多的玩家可以共同享受到这款史无前例的掌上三国风云大战！

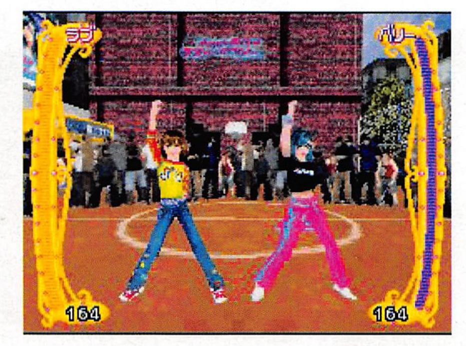
少女玩家的梦想天堂
——街机名作《御洒落魔女》移植DS平台



↑游戏附带的贴纸，可以用它来装饰自己心爱的主机。

即将于11月22日发售的DS版育成类游戏《御洒落魔女 拉布与贝莉》（《オジャレ魔女 ラブandベリー》），是SEGA公司在街机上推出的一款女性向的游戏。玩家可以为游戏中的虚拟女孩制作和搭配各种时尚的衣服，卡片系统更是使本作一时间成为都市少女所追捧的流行产物。在这次的DS版移植作中，厂商同样保留了真实卡片的应用，被特别设计的GBA卡槽端的读卡器可以识别出玩家购买的专用卡带，相信这款游戏配合粉红色的DSL，对女性玩家一定有着不小的杀伤力！


↑DSL版移植DS平台所附带的读卡器。





痛苦的周末，大家都被留下写攻略，要是这些游戏里的人物能出来陪我们一起加班就好了……
在做幻想传说攻略的月莺
正做山脊赛车攻略
做卢比乐园的攻略
哇!站的出现了!好棒!
突然出现的永濑丽子
小枫真是辛苦啊!放心，你写攻略我陪着你哦。
攻略战队
「蔷薇色的卢比乐园」完全引导攻略
「山脊赛车2」难点解析+要素收集
「幻想传说」全流程剧情完全攻略
克里斯你咋来了，好稀饭你哦!
见到偶像帅哥的小莺
看你这么辛苦地写传说攻略我当然是来陪你的嘛。
以及卢比乐园的……
别烦我!你给我滚!!
放心，你还有我陪你那……



基本操作	
十字键	移动/选择
圆圈	调查/对话/确定/战斗为攻击
叉	取消/战斗为必杀技
方块	战斗为防御
三角	菜单
SELECT	情景对话
START	战斗中暂停

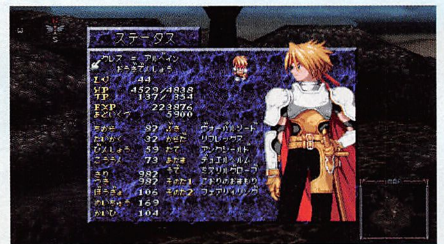
菜单

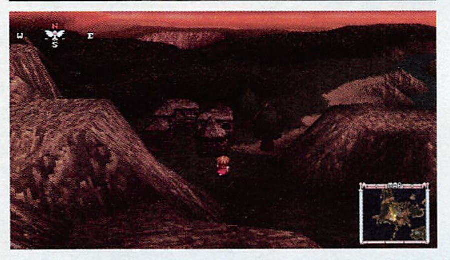
特技：设定特技的使用，按方块为关闭该特技。
装备：给角色更换装备。
アイテム：使用和查看道具。
作战：队友的AI设置。
队列：决定出战队友和战斗阵型。
称号：变更称号。
料理：制作料理。
ステ－タス：查看人物属性状态。
カスタム：设定系统。
セ－ブ：记录。
ロ－ド：读取。
消除：删除记录。



人物属性

LV：当前等级
HP：生命力，变成0时战斗不能。
TP：技值，使用特技时消耗。
EXP：已经得到的经验值。
あといくつ：下次升级所需经验值。
ちから：力量，影响攻击力。
たいかく：体格，影响最大HP和防御力。
びんしょう：敏捷，影响命中和回避。
こううん：幸运，影响会心一击。
こうげき：攻击力，力量＋武器威力。克雷斯的攻击分为斩和刺。
ぼうぎょ：防御，体格＋防具值。
めいちゅう：命中，影响伤害浮动。
かいひ：回避，影响被伤害浮动。

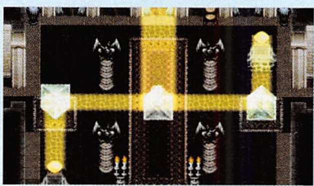




剧情攻略

现代篇

托迪斯的剑术道场里，克雷斯（クレス）见到了许久不见的剑术老师德利斯坦师傅。在攀谈的时候，克雷斯的父亲突然提起了十五岁的生日礼物，克雷斯身上的项链上镶嵌的宝石，不过话说了一半就被前来叫克雷斯一起去打猎的幼时玩伴杰斯塔（チェスタ　）打断了，于是父亲让克雷斯打猎回来再说。



走过一段路后，终于到达了狩猎的森林，没走几步一只野猪便映入眼帘，杰斯塔立刻两眼放光追了上去，两人追着野猪来到一棵大树前。正当克雷斯走近那棵已经枯萎的大树时，耳边响起某个圣音：请不要伤害大树。杰斯塔回来发现发呆的克雷斯，这时野猪也终于出现了，他们两不会放过这次好机会，联手干掉了野猪。两人还没有来得及庆祝胜利，就听到了村中的钟声——警报声！



两人丢下猎物赶回村子的时候，那里已经是一片被袭击后的狼藉。村人的尸体映入两人的眼帘，木材烧焦的味道是那么的刺鼻。杰斯塔急急忙忙地跑回自己的家去寻找自己的妹妹,克雷斯也向家里赶去，一路上，村人的尸体横七竖八的躺在地上。

克雷斯没有时间思考这些，在道馆门口克雷斯见到了父亲，不过前几个小时还活生生的父亲此刻已经变成了冰冷的尸体，随后母亲也跌跌撞撞的走了出来。

“妈妈，发生什么事情了？”

“克雷斯，你听我说，他们要抢你身上项链上的宝石……如果……不是我被当做人质的话，你爸也不会……你快逃吧，逃到优库里特城的伯父家，他会帮你的。”克雷斯的母亲气若游丝的说完这些话后也停止了呼吸，此刻，整个村庄中只有凄厉的雨声与克雷斯的哀嚎……

杰斯塔也正沉浸在失去妹妹的痛苦中，克雷斯也找不到什么办法去安慰他，只好先启程去找叔父求助。



可是谁又能想到当克雷斯到达叔父家后，居然被最后的亲

■现代篇

- 出トーティスの村往南走到达南の森林。
- 南の森林深处BOSS战，然后听到警报回村。
- 村子被毁，出村向西北走到达山道。走上方的路有道具。
- 出山道北走到ユ-クリッドの都，进入库雷斯叔父家。
- 被抓后在监狱调查上方的洞，发生剧情后就可以破坏门了。
- 救出敏特后，找到バトルアクス之后装备，打开右边的铁栅栏。
- 进入下水道，深处BOSS战后剧情来到莫里森的家。
- 醒来后在庭院遇到杰斯塔，然后一起前往东南的洞穴。
- 洞穴：进洞后可以得到奥义，3层有个门需要到7层解开机关才能打开。回到3层进入中间的门到熔岩地带，开启开关下方出现道路。BOOS战。

■过去篇

- 出村前往ユークリッドの村。山道处有宝箱。
- 来到ユークリッドの村，右上方是库拉斯的家。进入后剧情，库拉斯加入。
- 来到ハ-メルの町购买ロ　ブ(绳子)和つるけし(铁锹)，之后前往风之谷。
- 在风之谷洞穴内把石头压在嶂气出口上。完成后去深处和风之精灵契约。
- 前往精灵之森。
- 前往ハ-メルの町，NPC加入。
- 来到ベネツィア市坐船去西の孤岛(800ガルド)
- デミテルの馆：进入后先去左下方的房间调查水壶获得钥匙，然后去右边的庭院不断调查大树后与之战斗。胜利后回大厅让光照到两面镜子上，秘道就打开了。深处是BOSS战，战斗后剧情回到风之谷。
- 风之谷剧情后阿治加入，然后前往ベネツィア市。
- 出海前往アルヴァニスタ都，中途会有BOSS战，只有库雷斯一人出战。
- 到了アルヴァニスタ都后去宿屋住宿，剧情进城。进城后躲避士兵进入右边上方的王子的房间，BOSS战。

人叔父给出卖了，被城里的士兵抓起来。而出卖了侄儿的叔父最后也没有逃脱死亡的下场。之后克雷斯被士兵们带到了一个陌生男子面前，身上的项链也随之被抢走，之后克雷斯便被带到地牢去了，走出房间之前，陌生男子对着镜子大笑，恰好看到这一幕的克雷斯惊讶的发现，镜中的影像竟是一个骷髅。



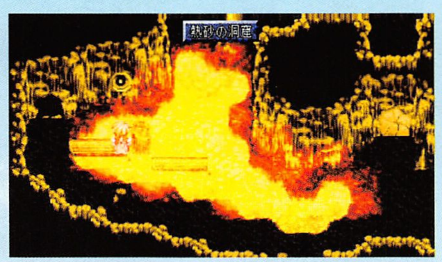
被关入监狱的克雷斯得到了敏特的母亲玛利亚的帮助，并且救出了敏特，但是实在不忍心告诉敏特母亲已经过世，只好强硬的让敏特跟自己一起行动。逃出下水道时，克雷斯因为保护敏特被怪物袭击而中毒，失去了意识。

克雷斯醒来时已经是在莫里森的家了，他感谢了用纤细的身躯把他背到这里的敏特后，莫里森把他们留下自己前往地下墓地。在杰斯塔的鼓动下3人也偷偷跟随莫里森前往墓地。解决了守门的机器人之后，我们终于见到了这一切的罪魁祸首——黑铁武士。原来这一切都是黑铁武士想要复活并且利用达奥斯搞出来的，天真的认为达奥斯会听从复活他的人的命令（又不是阿拉丁神灯）。可是达奥斯又怎么可能受人驱使，黑铁武士在弹指间灰飞烟灭。莫里森把一本书交给克雷斯后便打算传送他们逃离此地，在达奥斯要伤害克雷斯他们的千钧一发之际，杰斯塔阻止了达奥斯，但是自己却没能一起被传送走。莫里森和杰斯塔应该已经……

过去篇

被传送到一个陌生世界的克雷斯和敏特在山崖上眺望西沉的夕阳，克雷斯正沉浸在失去友人



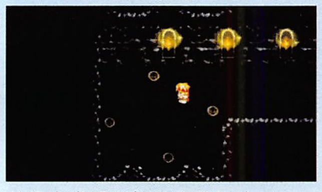


的悲伤中，敏特见此立刻上前安慰道："他们一定没事的，我们一定要相信杰斯塔和莫里森。"见敏特如此说，克雷斯也看到了希望，于是拿出莫里森交给他的书，希望借由此来解救自己的朋友。书上提到了要消灭刀剑不能伤害的达奥斯需要魔术的力量。两人捡起掉落在地的杰斯塔那已经损坏的弓后便离开了。之后两人没有走多久就来到了前方的贝鲁阿达姆村。在村长口中我们可以得知原来敏特和克雷斯被时空魔术转移到了100年之前，同时我们还可以从村长口中得知此时魔术还没有灭绝，村长说敏特所使用的治愈术也是魔术的一种，说罢便表演了一个火球术，可怜了外面中招的路人甲。村长告诉克雷斯他们只有妖精或具有妖精血统的人类（半妖精）才能够使用魔术，有关魔术与妖精的具体事宜，那就得去拜见一位住在优库里特村，名叫克拉斯（**クラース**）的人，虽然他性情古怪，但是其实是个不错的人。说完村长便去睡觉了，敏特和克雷斯惊



讶地发觉村长家只剩下一张空床了，两人立刻羞得满脸通红,最后只能让克雷斯一个人睡地板，当克雷斯睡熟之后敏特轻轻的下床为克雷斯盖上了毛毯……

次日起床后便可以得到一本世界地图，来到了优库里特村找到了克拉斯。在克拉斯的助手兼女友的帮助下，克雷斯终于用自己的热情打动了克拉斯，克拉斯加入成为同伴。为了能够使用魔术，就必须和精灵签订契约。而签订契约需要契约戒指，于是来到风之谷前的小屋找到了巴特这个男人,他愿意把戒指交给我们，但是希望我们能够帮他寻找他失踪的女儿，克雷斯一行当然是义不容辞。



风之谷中的精灵都因为魔界的瘴气变得异常狂暴。在将瘴气的溢出口堵住后，风之精灵作为答谢和克拉斯签订契约。但是并没有发现巴特的女儿阿洽。

一行人赶往精灵之森，才刚走到世界树的前面，树之精灵玛蒂尔便出现在空中，并说道：由于世界树是玛娜的制造者，而玛娜是魔术的源泉，但是近来不知道为什么玛娜迅速的消逝了，所以它只好竭尽力量来制造更多的玛娜，但是由于玛娜的迅速消失，使得世界树的力量也即将消耗殆尽了，要是世界树也消失了，那世界上的魔术也将因为玛娜的消失而消失。



为了积攒力量，众人继续收集精灵。途经哈美尔镇的时候，发现这个美丽的小镇已经被人为破坏了。在镇子正中央我们找到了唯一的生还者：小女孩莉雅・史卡雷德，由莉雅口中得知破坏这个镇的人叫做迪米特尔，那个恶徒在毁坏了镇子后，便往北方逃走了。看着这个满目疮痍的城镇，克雷斯想到自己那被破坏的故乡托斯迪，因而决定为莉雅报仇，正好贝内切亚港也在北方，我们便带上莉雅一起赶往北方。

乘船来到西之孤岛，找到了毁坏哈美尔镇的元凶——迪米特尔。正打算动手大干一场的时候，迪米特尔却说那个少女不是莉雅，真正的莉雅已经过世了，但是克雷斯还是选择相信莉雅，同时克雷斯也注意到镜子中的迪米特尔现出了真面目——死神！



将迪米特尔打倒后，莉雅对克雷斯他们说出了实话，原来真正的莉雅早就已经死去了，但是对迪米德尔的怨恨之心使得

先去アルヴァニスタ都的东南方的港口，坐船前往沙漠（480ガルド）。到达后前往热砂の洞窟。

热砂の洞窟：先去右边地下2层取得ソ–サラ–リング，之后对准墙壁上突出的圆盘射击就能打开相应的门，深处BOSS战。胜利后可与火精灵イフリ–ト契约。

精灵の洞窟：在封印的门上输入暗号“ヨチイダ”后门打开。然后带个小人往深处走。尽头有小人守门的房间需要去右下拉机关引开才能进入。中间的门是BOSS战。胜利后与地精灵ノ–ム契约。

前往ベネツィア市坐船，左边这艘，选择去北海的孤岛（1000ガルド）。

前往ベネツィア市坐船，左边这艘，选择去北海的孤岛（1000ガルド）。
浸食洞：不同的开关会让水池里的水消失或者溢满，利用这个方法前进。打开机关后最深处会出现个洞，注水后BOSS战。胜利后与水精灵ウンディ　ネ契约。4大精灵全契约后，就可前往モ–リア坑道了。

モ–リア坑道：1层拉动左上角的开关就能打开门。2层把石像拉到?处，下方开门，拉机关。3层先在ON处浮空，通过左侧的门在OFF，把右侧石像拉开。4层调查灭的蜡烛2次，去左侧的房间按照“上上下下左右左右”的顺序踩就能开右侧的门，然后开机关。5层去右侧门喷火射击开关。6层拉开右边石像拉动机关,拿宝箱后再把石像拉回去。7层点燃火把出现传送装置，之后绕远路拿3次宝箱再传送，点燃烛台。8层这次不要点烛台，调查可以发现开关，开门后踩“！”处回房间出现ON装置。9层拉第一个开关，右上宝箱后面有机关，踩下。10层拉动两个机关出现两个传送点，先去右边调查石板，然后在左边按照“上火，下土，左水，右风”摆放精灵，然后右侧BOSS战。

去アルヴァニスタ都王宫3层的炼金所找ルーングロム谈话之后去エドワード邸,得知去了オリーブヴィレッジ。

在村打听到他去了绿洲，转遍绿洲再回村的宿屋。然后去绿洲附近打一种会石化的怪鱼，收集5个鳞片再回到宿屋睡觉。

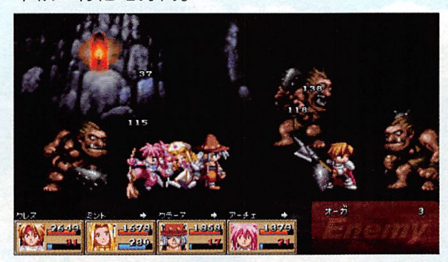
见到エドワード后回アルヴァニスタ都炼金所找ルーングロム，然后前往水镜ユミルの森深处精灵的部落。

トレントの森：顺着有动物的场景走就会来到石碑前。然后前往12星座塔。

她无法离开人间，幸好有一个女孩在得知莉雅的事情后便答应将自己的身体借给她附身，也因此莉雅才会与我们相遇。

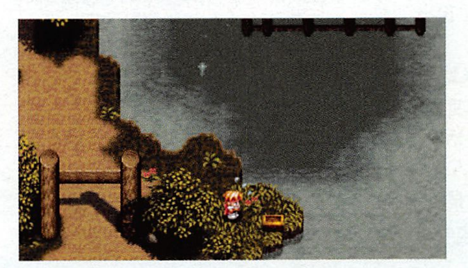
被附身的那个女孩在清醒后说她的名字叫做阿洽，正是巴特的女儿。克雷斯他们立刻将阿洽送回到巴特处。巴特为了答谢克雷斯等人的帮忙便把约定的戒指以及红宝石都送给我们，而阿洽也吵要去跟克雷斯等人出外旅行，没办法巴特只好答应她的要求，并请克雷斯等人多照顾他女儿。阿洽是个半精灵，骑着扫帚还可以使用魔术。

来到贝内切亚港右边的船上，本来船长还不想开船，但在阿洽的“攻势”下，船长终于投降。甲板上认识了一位名叫梅亚的剑士，他说他已经获得准许，可以进入莫力亚坑道。之后在船舱内，梅亚邀请我们一起吃饭，敏特和克雷斯饭后便回房间休息了，阿洽则趴在桌上说着奇怪的梦话。梅亚和克拉斯则开始喝酒，喝了几杯后梅亚提到阿尔法尼斯坦的雷亚德王子早就已经被达奥斯控制了。次日梅亚忽然来到我们的卧室,但是克拉斯却发现梅亚的神情怪怪的，原来梅亚他也被达奥斯给控制了，克雷斯单独一人在甲板上将他给打倒。



到达阿尔法尼斯坦后，众人便在旅馆中商量怎样解救雷亚德王子，商量了许久之后所有人都把视线投向阿洽，可怜的阿洽便担任起了将大家偷渡到王城内的任务。平安躲过守卫的眼球后，我们终于见到了雷亚德王子，并且找到了控制着王子的魔物并将其打倒。

之后千辛万苦战胜并收伏了剩余3大精灵的





克雷斯一行人来到了闻名遐迩的莫力亚坑道，在最深处收复了元素精灵麦克斯威尔，并且解放了之前得到的神枪的力量。之后找到的两枚戒指都已经损坏，不得已去找龙戈洛姆修理，但是龙戈洛姆将皮球踢给了爱德华。为了寻找爱德华逛遍了绿洲，又收集了5枚怪鱼的鳞片才等到爱德华的出现。没想到爱德华居然就是100年前的莫里森。

莫里森说修理必须去找精灵，为了修理好戒指大家来到精灵的集落，而半精灵的阿洽不得不留下。妖精族的族长布兰拜德带众人来到奥利津石盘前，利用石盘的力量修理好了戒指。这样就可以前往12星座塔和月之精灵露娜签订契约了。艰苦的来到12星座塔顶层，月之精灵露娜和其他精灵不一样，她非常讨厌争斗，并没有按照惯例让克雷斯他们展示实力，而是为了这个世界愿意帮助我们。

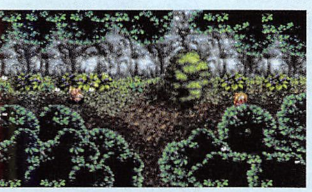
在米特卡鲁兹,爱德华为了保护一个孩子被达奥斯的手下杀害。没有时间悲伤的众人参与了瓦尔哈拉战役，在惨烈的战斗后终于夺下了陆地的控制权。但是连一点休息的空隙也没有，达奥斯的空中部队来袭！但是人类没有空中力量，根本无法反抗。虽然动用了魔科学大炮，但是不成熟的技术反而殃及池鱼。这时克雷斯被女武神召唤到一个房间，要他交出本应属于奥丁的神枪。克雷斯借此机会借来了女武神的坐骑天马，然后和阿洽一起击退了空中的恶魔们。结束后神枪按照约定被拿走了。

千辛万苦来到达奥斯城的深处，终于见到了达奥斯，过去的种种回忆涌上心头，惨死的父母

和敏特的母亲，生死未卜的好友杰斯塔和莫力士，为了救人而牺牲自己的爱德华，还有冤死的村里的大家。为了九泉下的父母和朋友，也为了所有人的未来，克雷斯举剑向达奥斯砍去，敏特、克拉斯、阿洽也加入战局，经过激烈的战斗，克雷斯终于将达奥斯打败了，然而战败的达奥斯马上使用时空转移术逃到未来去了。



在莫里森的书房中所放的都是对时空转移术所做的一系列研究资料，根据这些资料记载，古代托尔帝国有时间传送装置，若要实行时空转移，只要前往托尔就可以了，不过托尔早已沉入大海了，只能先去贝内切亚乘船到海面上，再由水精灵温蒂妮带我们去海底。



但是在那之前必须先让世界树不会枯萎。于是来到白桦森林寻找独角兽，这匹好色的马（敏特：不是马！）只见纯洁的少女,可是当敏特一人（阿洽因为不明原因落跑了，难道……）见到它时却遭到了达奥斯手下的攻击，在克雷斯赶到时独角兽已经奄奄一息（活该？），最后将自己变成一根法杖。借助独角兽的力量敏特治愈了世界树。没有了后顾之忧的众人来到了海底城市托尔，传送回了现代世界。

传回未来我们看到的那一幕正好是达奥斯即将攻击杰斯塔和莫里森的那一幕，这次克雷斯终于有机会在达奥斯出手之前阻止悲剧发生了。打败达奥斯后，巨大异变使得地下墓地整个崩溃，不过克雷斯等人还不知道这仅仅只是一个开始而已。之后我们向杰斯塔和莫里森诉说了过去世界的种种，听到世界树已经复活，不会再有悲剧发生的时候，大家脸上都充斥着笑容。正当阿洽和克拉斯在向众人道别，准备回到自己的时空时，天上突然有巨大陨石从天而降，之后一名男子出现在我们面前，这个名叫哈理逊的男子自称是受到50年后的阿尔法尼斯坦国王之命前来此地找我们去50年后的世界帮忙的，因为达奥斯还没有死，并且出现在未来世界，那一颗颗巨大的殒石就是他想除掉大家的证明。

未来篇



克雷斯利用时空转移装置来到未来，这次到达的地点是50年后的托迪斯村，现在它叫米高镇，是以克雷斯的父亲米高命

12星座塔：2层打开左边第一个开关。3层下方左边第一个开关。4层打开左边开关。5层下方右边第二个开关。6层右边第二个开关。到达顶层之后和ルナ契约。

来到ミッドガルズ后是一段剧情，之后ヴァルハラ战役开始。

ヴァルハラ战役：按照“上－上－右－右－下－上－右－上－右－右－上－上－下－上－上－上－下－右－右－上－右”的顺序走就会BOSS战。在皇宫受赏后是空中5连战，只有克雷斯和阿洽出战。

ダオス城：1层绕圈踩两次机关后2层开门。2层右边房间按照“上下右左下上”顺序踩石板。3层无机关。4层和阿洽配合踩机关。5层先上右边楼把石像推下来然后压住机关。之后再留下一个同伴踩机关。6层左边走到7层。7层进入中间的房间打倒骷髅后回到2层。在看到骷髅的镜子处调查会战斗，然后进入镜子。机关是“上下左右下上”。再次回到5层留阿洽踩机关，在6层去右边的门让啊洽飞上来。8层解决中BOSS之后就是大BOSSダオス。

アルヴァニスタ都睡觉发生剧情，然后乘船去オリーブヴィレッジ会引发剧情。之后大家前往位于ミッドガルズ西北的白桦之森。

白桦之森：遇到独角兽后剧情切换克雷斯来到剧情处发生战斗。然后剧情回到精灵之森。剧情后到ベネツィア市坐船去海底都市トール。（去了就不能回头了。）

トール：左上方拿到ID卡然后打开下面的门。进入后在下方找钥匙然后去上方开门，钥匙和开的门都是随机的。来到主机房后BOSS战，胜利后就可以回到现代，会和ダオス进行第2战。小心ダオス的光线（连放必死，考验RP）。

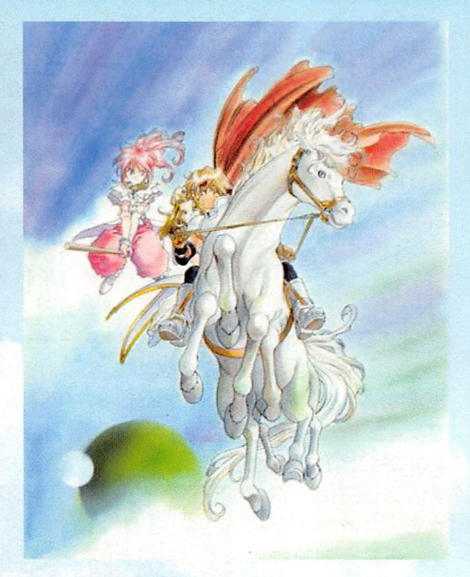
■未来篇

ミゲールの町—ユークリッド都—ベネツィア市。去码头剧情后回到ユークリッド都，之后前往ヴォルトの洞窟。

ヴォルトの洞窟：喷火通电后可以打开门，有时间限制。遇到诗织后克雷斯1人战斗。下走拉开关，点燃机关后的时间只能先去右边的门，然后再启动机关，回到入口去左边拉机关就可以通过中间的门。之后由右向左点燃机关就能进入BOSS战。

回アルヴァニスタ都剧情后到フリーズキール町。然后进入北边的教堂。





名的。杰斯塔他们则在怀念的米高镇的旅馆住宿，第一天晚上，杰斯塔对于阿洽的评价耿耿于怀，为了不再被阿洽嘲笑是废柴，他便一个人在屋外努力练习射箭，其实最重要的是他不想输给克雷斯……

而克雷斯则在梦中梦见了自己与父亲练剑，梦中的父亲还是像生前那样强大，他的傲维恩流的最终奥义--冥空斩翔剑让克雷斯憧憬不已，当梦醒来时，克雷斯就学会了冥空斩翔剑。

之后便出发前往优库力特都，原本的欧尔逊伯父的家现在成了魔科学研究，因为米特卡鲁兹在达奥斯的破坏下已经成为废墟，魔法科学研究所也就搬到这里来了，在此得知现在他们正在研究可以飞天的技术。

来到贝内切亚港，在码头见到哈理逊正在和船长交涉，但是船长却因为惧怕达奥斯在海上的活动，死活不肯冒这个险、哈理逊无奈的表示只好求助于优库力特的魔科学研究所的飞行器，从空中飞到阿尔法尼斯坦了。



但是飞行器必须有能量源，除非能够得到雷之精灵沃尔特的力量。为了得到沃尔特的力量，史达利所长给了我们一枚契约戒指，希望我们能成功的与沃尔特签约。雷之精灵沃尔特就居住在米高镇西南方的沃尔特洞窟。到洞窟旁发现那里就是莫里森的家，莫里森的孙子哈洛特很盛情的款待克雷斯，并且让克雷斯在家中休息一夜。休息了一夜后，我们便出发向沃尔特洞窟进发，一进入洞窟就见到一块告示牌，上头写着“风代表无,地代表源头，水代表破灭，火代表力量”。往右走我们见到一个小女孩独自打倒了两名忍者，



见到克雷斯后，那女孩就跑掉了，但是突然闪电不断，原来她不慎踩到高压电线了，大家一致推举克雷斯去救她，结果自然是一块儿遭电击了。幸好其他人立刻将那两人给救了出来。女孩获救后又逃走了，我们继续前进。在不远处又遇到遭到危险的她，克雷斯再次被推举一人去救她。结束后女忍者告诉大家她的名字叫做铃(**すず**)，不过之后她又跑了。解开最后的机关之后，我们终于打败了雷精灵并与他签订了契约。

回到优库力特都后进入魔科学研究所的地下室，将沃尔特的力量注入飞行器和阿洽的扫帚



后,总算能自由行动了。之后所长又将飞行器用电子分解法分解成粒子状，封入胶囊中，交给我们，在哈理逊先行前往阿尔法尼斯坦后，我们也搭乘飞行器前往阿尔法尼斯坦。自由行动后可以去世界各地购买很强的装备。



进入城中见到具有妖精血统的老朋友魔术师龙戈洛姆，他还活得好好的呢！接着在我们见到了阿尔法尼斯坦王，阿尔法尼斯坦王表示因为道斯他会使用时间转移，这样一来想完全除掉他是不太可能，所以要做的就是封住时间转移，让道斯无法再逃到别的时代。龙戈洛姆说只要能搜集三项武具，就可以打造出可以封住时空转移的神剑——时空之剑，这三项神具分别是： 火之剑、冰之剑、钻石戒指（已经获得）。

得知这三样神具的名字后，我们便出发去打听剩下两样神具的下落，商量之后决定前往阿尔法尼斯坦北方的佛利基尔城，因为那里就是古代王国之一范利尔的所在地，至于另一个古代王国欧帝恩则是位于现在的佛雷兰特火山地带。

来到冰天雪地中的佛利基尔，此地的人们告知在镇北的教会时常传来鬼哭狼嚎的声音，来到教会前欲打开教会那扇被冰封住的门时，却从里面传出来怪声，那声音还说：“不要命的就进来吧。” 这种威吓当然吓不倒克雷斯和他的伙伴们了，走进祭坛打倒了盘踞在里面的妖狼，得到了冰之剑。

之后打听到橄榄村旁边有座熔岩之塔，听名字就知道炎之剑肯定在那里嘛,出发出发!爬上塔的六楼，打败火怪之后，炎之剑也变成了我们的囊中物了，接着就可以折返到被湖水包围的优米尔森林，由士兵口中得知虽然现在已经允许人类自由出入，不过半妖精还是不能进来，所以可怜的阿洽再次被拒在门外……

冰の洞窟：1层喷火融化机关，然后打开。2层点燃全部蜡烛。3层把石像融化,拉去堵住上方风口,之后才点燃蜡烛。4层一直右走。5层切换机关后去6层。6层操作机关后踩开关水结冰，然后回5层。从5层右上走就是BOSS战。

之后飞行前往沙漠中的塔之遗迹。

塔之遗迹：1层打开左右的机关里面是宝箱。之后往右边走同样需要开两个机关才能开中间的门。2层下走把两个石像拉到机关处。3层打败所有守护。之后BOSS战。

通过エルフの集落来到トレントの森最深处BOSS战。

来到常暗の町アーリィ引发剧情，从矿山遗迹前往最后的迷宫ダオス城。

ダオス城：1层往中间走开机关。2层左边走开机关。3层寻找デリスエンブレム之后回地牢找回同伴，全部装备上就可以通过。4层按照“左—下—左”的顺序来到后BOSS战。胜利后开打BOSS后面的开关。然后返回入口处按照“右下—右—上”的顺序走。5层一直左边走到底踩机关后返回，之后踩完地上的机关。6层右边穿墙走。7层按照“上—左—下—下”顺序走。8层过了记录点就是BOSS战，3个形态，全力以赴吧！



在旅馆中见到妖精族长，此时的他正在和族中的精灵讨论要不要允许半妖精进入此地，虽然年轻人都一致赞成，但是老骨头们却死坚决反对。阿洽的母亲拿了星之扫帚及亲手做的手套，请我们交给阿洽，并且好好照顾她。

进入特立安特之森了。以记忆阵为起点，按上上上左左左上上上的顺序前进，我们就会看到铃，她说要带我们进入忍者之里，此时阿洽也骑着扫帚飞过来了。一阵风吹过，我们就出现在忍者之里的入口处，跟着铃进入忍者之里后，她便带我们去见她的祖父，忍者之里的头目藤林乱藏。一进铃的家，走没几步，地板就露出一个大洞，克雷斯差点就掉下去了，往下一看，底下满是竹枪，把大家半条命吓掉，又走了几步，左右的墙上射出的箭又差点送克雷斯上天堂，这下都学乖不再





尝试了，但是铃也不知道跑哪去了，最后只有克雷斯一人勇敢的往前又迈出了一步，结果整个地板一下子就倾斜了，克雷斯就这样被活活摔出屋外，掉在池塘里……

为了防止感冒藤林乱藏邀请众人去泡温泉，克雷斯几人进入温泉正在谈论温泉的时候，听见了隔壁阿洽和敏特的说笑声，杰斯塔便大胆的去偷窥，结果被阿洽和敏特的面盆打翻在地。藤林乱藏告知现在在世界上四处做坏事的忍者，都是遭到达奥斯洗脑了，连铃的双亲也在两年前就下落不明，据可靠消息说曾经有人在优库力特都一带看到忍者出现，因为铃的父亲铜藏是下届的忍者头目，所以头目希望我们能将他们带回来继承。

此时前往优库力特都参加武斗大会，打完八连胜后铃的双亲便会出现，将他们打倒后铃也来了，而他的双亲为了脱离达奥斯的控制便自我了断，接着克雷斯他们护送刚刚变成孤儿的铃回到忍者之里，得知事情经过的乱藏要克雷斯等人带上铃一起上路让她增长点见识，其实是希望铃在和克雷斯他们一起冒险的时候逐渐走出失去双亲



的阴影吧，于是我们的队伍里又多了一名同伴。

来到奥利津石盘前，被留在水镜之森外面的阿洽也过来了。此时奥利津出现了，他先是埋怨我们解开了炎与冰的封印，然后便对我们动手了，被打倒后就答应和卡拉斯签订契约了。当我们请他打造时空之剑以对抗达奥斯时，他却迟迟不动手造剑。反而反问我们：“你们有没有想过，为什么他会出现在这世界上？他究竟是什么人？从哪儿来？他的目的又是什么呢？”当我们表示"无论如何，我们要守护这个世界"后，他就表示说：“既然我被你们所打败，我自然就会听从你们的要求”随后就打造时空之剑。

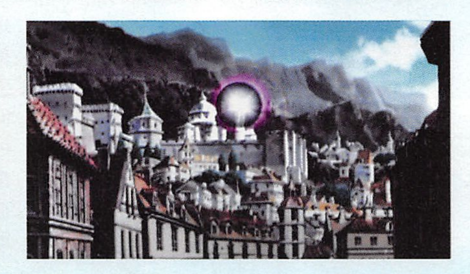
来到常暗之町，众人决定休息一下。克雷斯进屋后，阿洽问敏特去哪里了，克雷斯回答"散步"，不过最后克雷斯还是不放心敏特而出去找她了。在屋外，敏特拿出母亲梅瑞的遗物独角兽的耳环，其实敏特早已经猜出母亲已经过世了，但她没有责怪克雷斯一直没有告诉她真相，反而很感激他把这些残酷的事实隐瞒在心里而不让她知道。其实独角兽耳环正是当初敏特把中毒的克



雷斯背到莫里森家里的途中发现了，当时她就知道了，只是没有向克雷斯追问，不过还是很感激克雷斯。至于铃，此刻她正孤单的坐在屋顶上看着越飘越大的雪花想念自己的父母。

次日，有人告诉我们西北边矿山的山腹之中发现一座巨大的城堡，但是我们赶过去的时候城堡却失去了踪影，此时克雷斯尝试着使用时空之剑，一座巨大的城堡便出现在眼前，于是大家一起飞向最后的战场。

再次踏进达奥斯的城堡，等待我们的依然是路漫





漫的征途，不过想到马上就能拯救世界了，克雷斯与伙伴们不禁加快脚步，爬完看似无穷尽的旋转楼梯后，我们终于见到了达奥斯。克雷斯等人质问达奥斯为何要残害他人的时候，达奥斯的回答很简单：不能容忍人类和半妖精研究魔法科学，消耗魔法之力（玛娜）。至于为什么不能容忍，达奥斯表示不打算告诉克雷斯。看着眼前的达奥斯，克雷斯、敏特、杰斯塔、克拉斯、铃、阿洽，几乎所有人都与他有着血海深仇,虽然不知道谁才是正义，但是克雷斯还是毫不犹豫的动手了。



第一次打倒达奥斯之后，达奥斯想到远方正在等待自己拯救的同胞，再次站了起来，这次他变得更加强大了。不过还是敌不过身经百战的我们，可是第二次被打倒的达奥斯再次站了起来：“不行！不能放弃！放弃这样的事怎么能做得出来？在拿到“伟大的果实”之前！！神啊！迪利斯卡拉母星之神啊！给我力量吧！给我力量吧！！！”看着达奥斯不屈不挠的样子，不禁对这个敌人感到深深的敬佩。但是这个死循环一定要被斩断，无论敌人是谁，战斗有多么可悲，克雷斯和他的伙伴是不能放下手中的武器的，因为我们也有要守护的东西。

达奥斯：“我，我要死了吗？10亿人的未来之门就在这里被关闭了吗？”

敏特：“请告诉我们，你是为了什么而战？”

达奥斯：“……好吧……我就告诉你们……我是为了什么目的……”

达奥斯为了解救自己的母星需要“巨大之果”而“巨大之果”只有聚集了世界上的玛那的世界树才能长出来，但是魔科学却是会使玛那枯竭的技术。如果放任不管世界树——尤克多拉修就会枯萎。使用魔科学的人和达奥斯之间的战斗就这样开始了……



敏特用悲伤的声音说道：“其实达奥斯也是可悲的人，他是为了拯救自己的星球上的同胞才来到我们的世界阻止我们研究魔法科学消耗玛娜的……其实他和我们一样是想拯救世界树的，但是他却用了错误的极端方法，最后换来了破灭的结局。”为了避免同样的悲剧再次发生，敏特借助独角兽的法力替世界树制造了一个结界，这样玛娜之力就不再向外流失了。不过这样一来大家就不能再使用魔术和法术了，不过能换来另一个世界的复苏，这个代价非常值得。

漫长的旅途终于要画上一个句号了，虽然有点忧伤，但是至少我们的世界又回到了和平美丽的样子，众人也各自告别回到了自己的世界。

在遥远的宇宙中，一个巨大的果实载着达奥斯的思念飞向另一个遥远的星球。

克雷斯和敏特找到了杰斯塔，说出了等待已久的那句话：“再次和大家相见吧！”





NDS	任天堂	2006.09.02
	RPG	1人/4800日元
卢比乐园		对应触笔

这款游戏的十字键和ABXY都是用来控制人物移动方向的，其他操作都用触笔来完成。游戏中的花钱大多是有积累效果的，为了达到支出最小化可以一点一点付钱，不过那种出现对方半张脸的交易画面必须一次给够，不够的话对方可不会退款哦，下文中的支出数额仅供参考，非最小支出。

我们的主角是一位35岁的大叔，他的生活就是成天无所事事混吃等死，这种无聊的生活果然还是应该要有一些波动呀。于是有一天，大叔的耳边响起一个声音："喂，那个谁。就是你，35岁的那个谁。难道你的一生都要这样虚度下去？到西边的泉水边来吧。"

大叔晃晃悠悠地爬了起来，向西边的泉水走去。水面泛起光芒，一个白胡子老头出现在大叔面前，他自称卢比达人，问大叔想不想去卢比乐园。卢比乐园对大叔来说简直就是人间仙境，在那里不用工作也不用学习，想吃多少美味珍馐都有的是，还有loli御姐等各种类型的美女，大叔一听连忙点头。卢比仙人一挥手，把大叔变成了穿着绿衣服的小丑："从现在起，你的名字就叫做汀格尔，舍弃你原来的名字吧，向着通往卢比乐园的道路奋勇前进！"

虽然卢比乐园是那么美好，可是在抵达之前会经历多少艰难险阻呢，没脑子的大叔显然没有考虑到这一点，他只记住了卢比达人叮嘱的几件事：现在卢比就是他的生命；只要持续不断的向泉水里投入足够数量的卢比，就能离卢比乐园越来越近。卢比达人还隐瞒了一件事情没有说出来，不过即使不说，汀格尔大叔过不多久就会亲身体会到——这是一个卢比至上的残酷世界，有卢比才有一切。

刚才从卢比达人那里得到了最初的100卢比，象征性的向泉水里投了10卢比之后，汀格尔大叔离开了泉水边。孤身一人在未知的世界冒险，大叔这种废柴恐怕是做不到的，好在很快就有美女助手出现——如果不看长相的话还能算是美女，且不管那位助手的品科尔长相如何，她对大叔的帮助还是很大的。好了，各位玩家也请记住：

通过大叔家里的电脑可以和助手对话，要存档也来这里；

把收集到的材料扔进厨房的锅里煮，可以合成出很多道具，把制作好的道具放进空瓶里卖给NPC，价格可能会是直接贩卖材料的几倍；

打败怪物后可以收集到掉落的材料，有时候在地图上也可以直接找到，多多发掘吧。

听女助手介绍完冒险注意事项后，大叔喜出

望外的发现家里的箱子里居然藏着50卢比，Lucky！接下来就向通往卢比乐园之路迈进吧！

出家门左转就是一片草地，那里的小女孩向汀格尔传授了战斗的技巧，需要牢记的一点是：尽可能多的一次打败数个怪物，这样怪物掉落的卢比会很多哟。小女孩走后，大叔又遇到了一位老太太，她是开地图店的，请汀格尔帮忙补完地图上欠缺的部分，为了得到报酬，当然要接下这个任务啦。在地图上需要补充的地方画个圈，就能进行地图的补充绘制了，完成度达到100%以后就去找地图店的老太太领取报酬吧。左边的鱼雕像那里可以取得妖精玩偶，记得带上之后再去镇上。

镇子的门卫看到大叔走近之后，一刀劈在大叔跟前，不给点买路钱休想通过，好在门卫并不贪心，用10卢比就可以打发掉了。不过这个镇子还真是绝啊，看到汀格尔大叔走过的时候，人人避之不及，像是生怕沾染了什么瘟病一样，就连喷泉也欺负人……不过没有关系，大叔用卢比就可以一一摆平他们。

把完成的地图交给地图店老太太，一共可以获得150卢比的报酬，在此时已经算是相当大的一笔财富了呀！继续往前走，看到丢失了妖精玩偶的知子在大树下面哭泣，把刚才得到的玩偶还给她，她邀请大叔去英雄像那里看看。去是当然要去的，不过先爬上树拿到3个隐藏的卢比，我们的口号是：一个卢比都不放过！回去路上顺便跟缝纫店里知子的妈妈要上个几十卢比，好人可不能白做。

不看不知道，英雄像的下面居然有一个入口，里面是英雄之祠，原来知子说的好地方就是这里呀，不过祠堂的大门紧闭，门口有个鬼鬼祟祟的胖子，怎么看都有问题。果不其然，汀格尔大叔忍痛花了50卢比来开门，那胖子居然趁机抢先冲了进去，还把大叔撞翻在地。喂，混蛋，你给我



等一等！沿着路一直走，可以再次遇到刚才的胖子，花20卢比就可以雇佣他来当大叔的保镖，从此不用自己去跟怪物肉搏了，嘎哈哈，死胖子，你要为刚才的事情付出代价。

祠堂里有些地方的地面会冒出钻头来，碰一下可就要损失8个卢比啊，仔细看好上屏幕的地图来走。路上遇到的罐子里都藏着三五卢比，就算不够塞牙缝也要全部搜刮来，卢比就是生命嘛！在祠堂尽头有一个红色的巨大宝箱，汀格尔大叔迫不及待的钻了进去，扔三次炸弹打败里面的BOSS之后，可以一次获得1000卢比，发了发了！

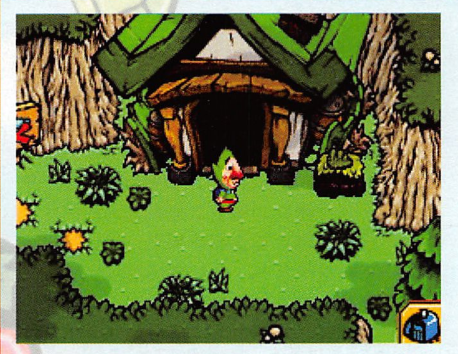
从祠堂出来的时候，死胖子居然卡在了英雄像的下面，要大叔用钱把他砸出来，太假了吧，明明之前自己还进去了的说，扔100卢比过去，不信砸不出来……

按照卢比达人之前所说的，汀格尔大叔到泉水边挥金如土了一把，700卢比没……这时才算明白为什么卢比达人说向泉水里投入卢比就能渐渐接近卢比乐园。原来泉水下面是一座塔，向泉水里投入卢比之后，塔就开始上升，这样一来，汀格尔大叔就可以站在塔顶，利用气球飞到更远的岛上，塔达到足够高的程度的话，就可以飞到卢比乐园去了吧。

为了称呼方便，我们把大叔抵达的第一座岛屿称之为一岛，以后的情况依次类推为二岛、三岛……定点降落在一岛之后，大叔花了50卢比从人家手里买到了一岛的地图，这张地图明明就是那个家伙从地上捡到的好不好，要50卢比也太黑了吧。接下来大叔又再次遇到之前传授战斗技巧的小女孩，又从她那里受教了。

接下来就在岛上四处转转吧，顺便补完地图，好尽快去领酬劳。花100卢比可以修好通往自家的桥，还可以顺便欣赏下木工大哥猥琐的舞姿。如果感觉战斗起来太吃力的话，去右上角的地方花220卢比雇佣个保镖吧，价钱虽高，但是远远比之前的死胖子靠得住啊，带着保镖在岛上四处欺负怪物们吧。另外有了保镖之后就可以取得贝壳里的珍珠了，拿回镇上可以卖到100卢比一个。

收集到一些怪物掉落的材料后，就回镇上去看看吧，门卫的爱妻病了，需要良药医治。在第一次遇到知子的大树下，可以跟另外一个女孩子学会制作药物的配方，拿去给门卫，能狠狠的诈他960卢比。再加上补完地图的报酬，这下又有钱了。跟喷泉边的小猪头对话后，回到



岛上如果看到一个探头探脑的家伙，悄悄跟在他后面，可以敲诈到一个空瓶。唉，敲诈空瓶这么有前途的事情，果然还是只有汀格尔大叔能做的出来啊。钱赚到差不多之后再去打水漂吧，扔进1000卢比足够让塔再上升一次的了。

接下来就该去二岛了，买地图和修桥是首先要做的事情，100卢比买地图，200卢比修桥，在岛上可以收集到水果，看到某只小狗之后记得卖给它骨头。回到镇上花150卢比买到橘子汁的配方，做好之后带到二岛去，扔给躺在骷髅前的记者，勒索他800卢比。调查墙上的骷髅，就打开了海盗据点的大门，在刚才那只狗吓跑了拦路的海盗之后，大叔贼眉鼠眼的笑了一下，开开心心的登上了海盗船。

这次开门花掉了500卢比，虽然有点心疼，不过一定会加倍赚回来的。从海盗那里可以得到秘药以及配方，在食堂里帮忙消灭8只小强，继续走拿到三件海盗装束，看到地下5层的大箱子就意味着又要进行BOSS战了。躲避BOSS的进攻并伺机攻击，5次之后就搞定了，这次得到了3000卢比哦。回自己家之后，那只狗也穿上跟大叔一样的绿色衣服，追随着大叔寻找卢比乐园。

再往泉水里扔4000卢比，可以去三岛了，这次的地图需要200卢比，昏死，难道每次的地图价钱都翻倍不成？抢钱啊！找到木工大哥之后，除了花300卢比修桥之外，还可以再花750卢比买一把铁锹，之后就可以到处挖坑了，藏在土里的宝物也绝对不少哦！降落点的老太太要大叔帮忙找到小姐的眼镜，照着地图上的标记去找就OK了，物归原主之后可是能勒索到4000卢比的呀！找到三岛上的牛群，宰掉之后得到新的配方。

挖到红薯之后给镇上的小猪头，可以换到猪鼻子，这是进入据点必不可少的东西。用猪鼻子开门之后，再宰掉两头猪就OK了，回去扔钱吧，这次是6000卢比。

四岛的地图在贝壳里的人那里买到，好在只要250卢比而已，真的是翻倍的话大叔就要欲哭无泪了，不过这次的修桥费可就贵了，居然要700卢比啊……这回又遇到了赖在地上要果汁喝的记者，啥也不说了，回镇上去买配方吧，勒索1600卢比差不多够泄愤的了。瀑布附近的贝壳里可以取得配方，别疏忽了。

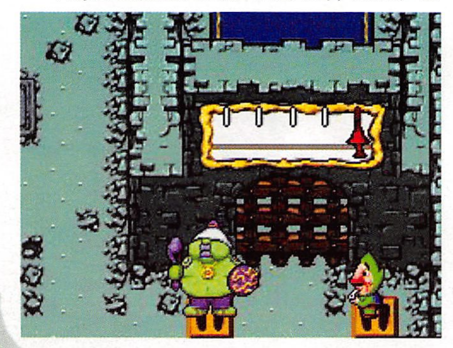
在瀑布附近可以遇到被虫子围困的人，汀格尔大叔也能趁机过一把当保镖的瘾了，护送人家回去之后，收取2000卢比意思一下吧。下次要他帮忙的时候只管摇铃就可以了，不过是需要付费的，过桥费一次300，迷宫指路费还是省下来吧，走法是：上左左上左上右右下右上右上。

进入神殿之前要先用一点点小钱打发了外面的树，真的是一点点小钱，比起1500卢比的入场费来说不值一提，顺便接受它的请求，回头来个狮子大开口勒索6000卢比。BOSS不难对付，打败之后得到9000卢比，舒坦！

花18000卢比来到五岛，800卢比买下地图，清除蜂群得到3000卢比的报酬，炸掉三个火山得到12000卢比。回到镇上买新配方，制作果汁给记者，勒索到1600卢比。再扔27000卢比去六岛。

六岛的地图要1500卢比，涨价速度有点离谱啊……2000卢比买到配方，1500卢比修桥，昏，这个也乱涨价。记者仍然要为果汁付出5000卢比的代价，回到五岛女王蜂那里，花500卢比去迷宫，3000卢比进迷宫。地下一层的机关用东西压住之后就可以了，有毒气的地方快速通过，那一边走一边掉的可是钱啊！乌漆抹黑的地方可以花钱买照明，真是的，什么都要花钱。对付BOSS不用着急，慢慢的用炸弹玩死它。

向泉水里扔进54000卢比去七岛，2000卢比



买到地图，2300卢比修桥，收集齐5个零件跟人家要22000卢比，收集雪人的物品换4000卢比，再花82000卢比可以让塔继续升高。

在去八岛之前，要先帮海盗们解决麻烦，去六岛找到他们，处理掉袭击他们的虫子，根据副船长和其他海盗的指示前进，在船舱里会合之后跟船长对决吧，把炸药桶排成L形围住他来炸，搞定之后海盗船开炮轰掉了岩石。八岛地图3000卢比，在右边的山洞里弄到见酋长需要的东西，跟酋长7500卢比成交，再花8000卢比进迷宫吧。BOSS也不算难打，搞定之后去跟酋长要30000卢比吧。

投123000卢比进水里去九岛，貌似离卢比乐园不远了，先去找售货机买地图吧。在降落点附近接受大妖精的要求复活泉水，收集圆形方块三角共计15个，每复活一眼泉水可以拿到15000卢比，全部完成后能再要65000卢比。

扔180000卢比去十岛，到现在已经觉得钱越看越不像钱了……拿到猪鼻子之后去猪窝，连胜三场战斗很耗时费力的哟，去九岛找精灵开门，返回原处用五个超级宝石换到大宝石，扔进泉水里，看塔直冲月球。在这里卢比达人会退还之前所有扔进泉水里的卢比，爽！最终BOSS三种形态，打完就是Ending了。以上流程部分是渣，精华部分是以下表格。

道具合成配方一览

编号	配方	材料
01	チンクルはなび	ほねX3
02	チンケル	ひきにくX3、くだけたからX2
03	シンプルジュース	ぶちオレンジX3、すっきりトマトX2
04	ハンドのひやく	でかいこうらX1、まやがしそうX2、アフロニンジンX2
05	ワン・ラブ	かぐわしきのこX3、ハートにくX4、ブチュブナX2
06	ぎょかいスープ	パワーにんにくX3、トロイモX3、うまみイカX3
07	スイートジュース	ぶちオレンジX3、すっきりトマトX3、すっぱスイカX2
08	グッスリン	かすみキノコX3、しびれリリーX2、うずまきヅノX4
09	オタカラピーレ	でかいコウラX1、ぶちオレンジX5、アフロニンジンX7
10	ハマッコベースト	ほねX6、ひきにくX4、はまワカメX2、ズッコケX2
11	ロンロンケチャップ	かぐわしきのこX2、すっきりトマトX5、トロイモX7
12	デク・ディップ	うずまきヅノX6、ゼラチンX2、さくれつのツメX6
13	チンクルボム	ボムフルーツX2、ゼラチンX2、さくれつのツメX2
14	おにくスープ	ミニアップルX5、バラにくX6
15	うまいシチュー	モコモコにくx4、ひなシャークx4、にがイモリx4
16	シメリケオイル	ひなシャークX6、モコモコにくX3、バラにくX2、ブチュブナX4
17	チンケリン	ひきにくX4、くだけたカラX4、ずがいこつX5
18	うなばらスープ	パワーにんにくX3、トロイモX4、シオダコX3、うまみイカX4
19	クイーンジュース	ぶちオレンジX3、すっきりトマトX4、すっぱスイカX4、サワーグレープX3
20	ドロリタルタル	ニガイモリX7、ぶにょタマゴX8
21	グッスリーノ	かすみキノコX3、マヒづめX3、しびれリリーX2、うずまきヅノX4
22	エンドレス・ラブ	かぐわしキノコX5、ハートニクX4、ブチュブナX3、におうバナX1
23	だいちのスープ	ミニアップルX5、バラニクX3、スジスジにくX3
24	シバレルブイヨン	しびれリリーX5、マヒづめX6、アクマガイX4
25	エンペラージュース	サワーグレープX2、ぶちオレンジX3、すっきりトマトX3、すっぱスイカX3、ニードリアンX1
26	ニトロボム	ゼラチンX3、さくれつのツメX3、オオボムフルーツX3、ボムフルーツX3
27	メガチンケル	ずがいこつX3、しもふりX3、ひきにくX5、くだけたカラX4
28	デスマシロップ	おしりピーチX10、ちょうもろこしX5
29	ようせいビネガー	ようせいライスX7、しましまバナナX7、プチフラワーX1
30	うますぎるシチュー	ぴりぴりエビX3、ひなシャークX4、ニガイモリX4、モコモコにくX4
31	オーラスナンプラー	ヒカリウナギX8、ぴりぴりエビX4

配方获得方法

编号	配方	获得方法
01	チンクルはなび	游戏开始时助手给的
02	チンケル	在最右边的大树下，把ひきにく和くだけたカラ交给宝石店小姐得到
03	シンプルジュース	花150卢比从コマチ那里买到
04	ハンドのひやく	从海盗据点里的シタッパ那里获得
05	ワン・ラブ	花300卢比从チコのママ那里买到
06	ぎょかいスープ	花500卢比从レストラン的ウエイトレス那里买到
07	スイートジュース	花650卢比从カフェ的コマチ那里买到
08	グッスリン	花850卢比从タージャン那里买到
09	オタカラピューレ	花1200卢比从オタカラみさき的サロンのサロナー那里买到
10	ハマッコペースト	从ハマッコ海岸挖到的宝箱里获得
11	ロンロンケチャップ	放倒ロンロンそうげん的一头牛获得
12	デク・ディップ	从デクノもり的パックリ那里获得
13	チンクルボム	带着ボムフルーツ遇到海盗后获得，要先打败スタルフォス
14	おにくスープ	花1500卢比从レストラン的ウエイトレス那里买到
15	うまいシチュー	把做好的うまいシチュー和ニガイモリ、モコモコ肉、ヒナシャーク交给シメリケ湿地探险队的厨师
16	シメリケオイル	在シメリケ湿地东北面挖洞落下后获得
17	チンケリン	花2000卢比从ドロリ沼的探险队员那里买到
18	うなばらスープ	花3000卢比从レストラン的シェフ那里买到
19	クイーンジュース	花2000卢比从コマチ那里买到
20	ドロリタルタル	从ドロリ沼迷宫地下3层的宝箱中获得
21	グッスリーノ	调查シバレルせつげん的暴风雪中的骸骨获得
22	エンドレスラブ	花1500卢比从チコのママ那里买到
23	だいちのスープ	花5000卢比从レストラン的シェフ那里买到
24	シバレルブイヨン	在シバレルせつげん的墓地里挖到
25	エンペラージュース	花5000卢比从コマチ那里买到
26	ニトロボムー	与デスマ山的大石头上的人对话后，带着オオボムフルーツ与海盗船上的人对话获得
27	メガチンケル	调查デスマやま的アイサツせきぞう5次后，与附近的人对话获得
28	デスマシロップ	花16000卢比从デスマやま的ヤマタミ村里的母亲那里买到
29	ようせいビネガー	用ニトロボム破坏ようせいガーデン最左下方的岩石获得
30	うますぎるシチュー	得到うまいシチュー的配方后，把ぴりぴりエビ交给厨师获得
31	オーラスナンプラー	调查オーラスいせき的バナバナぞう上的问号获得

保镖能力一览

名字	编号	生命	攻击	防御	雇佣地点	参考佣金
ズズー	1	4	3	3	イッチャンたいりく	35
チッチョ	2	4	3	3	イッチャンたいりく	45
いぬいち	3	4	3	3	イッチャンたいりく	65
プトラン	4	5	4	5	イッチャンたいりく	105

ゾンマ–	5	5	4	5	イッチャンたいりく	125
マイク	6	5	4	5	イッチャンたいりく	135
キクマル	7	7	6	8	イッチャンたいりく	200
ボスコン	8	7	6	8	イッチャンたいりく	220
マイティ・マッソ–	9	7	6	8	イッチャンたいりく	230
トンペイ	10	10	9	10	ダイニたいりく	385
チ–ロ	11	10	9	8	ダイニたいりく	400
ガブ–ル	12	10	9	8	ダイニたいりく	425
スカルパ	13	12	12	10	ダイニたいりく	620
ビクトリア	14	12	12	10	ダイニたいりく	640
ジョニ–	15	12	12	10	ダイニたいりく	660
ア–ネス	16	14	13	13	ダイニたいりく	1180
ディカゴ	17	14	13	13	ダイニたいりく	1300
ステロイ・ディ–	18	14	13	13	ダイニたいりく	1500
ドミンゴス	19	16	15	13	サンバ–ンたいりく	1920
ダンテ	20	16	15	13	サンバ–ンたいりく	2000
ドンギックス	21	16	15	13	サンバ–ンたいりく	2200
ソクラステ	22	17	17	15	サンバ–ンたいりく	3420
レディ・ステディ	23	17	17	15	サンバ–ンたいりく	3600
スミッス–	24	17	17	15	サンバ–ンたいりく	3700
ロランド	25	19	19	18	サンバ–ンたいりく	6400
アリゾ–ナ	26	19	19	18	サンバ–ンたいりく	6800
マイ・エナジ–	27	19	19	18	サンバ–ンたいりく	7000
テデトド	28	20	20	19	—	—
ヤモリ	29	19	20	20	—	—
イエンロン	30	20	20	20	—	—

全部空瓶的获得方法

游戏初期

●01：穿上绿衣服之后，在自己家的黑色箱子里得到。

●02：出售**チンクルはなび**之后花50卢比买到。

ハマッコ海岸

●03：与门卫交谈，他说："200**ルピ**–**で**……"时，花150卢比买到。

●04：跟踪**シェフ**的儿子得到。

オタカラ岬

●05：与门卫交谈，他说："300**ルピ**–**で**……"时，花220卢比买到。

●06：在海盗据点里得到秘药时获得。

●07：在海盗据点地下三层的宝箱里获得。

●08：**オタカラ**岬**ホネマネキン**前面的隐藏洞穴里。

ロンロン草原

●09：与门卫交谈，他说："500**ルピ**–**で**……"时，花390卢比买到。

●10：跟踪**シェフ**的儿子得到。

デクノ森

●11：花760卢比从门卫那里买到。

●12：跟踪**シェフ**的儿子得到。

●13：花2000卢比向**タ**–**ジャン**购买情报，在森林迷宫中走右上右下下右下左下左上左上取得。

●14：**デクノ**神殿地下2层的宝箱里。

シメリケ湿地

●15：花750卢比从**サロン**内的**サマナ**–那里买到。

ドロリ沼

●16：花1000卢比从教授的秘书那里买到。

シバレル雪原

●17：暴风雪区域里的隐藏洞穴里。

デスマ山

●18：结着**オオボムフル**–**ツ**果实的树前面的道路，调查石像若干次，去瀑布前，调查桌子得到。

任何时候

●19：向**アキンド**出售产品。

●20：向**アキンド**出售还没有出售过的产品。

●21：向**アキンド**出售还没有出售过的产品。

●22：向**アキンド**出售还没有出售过的产品。

●23：向**アキンド**出售还没有出售过的产品。



名称	主产地	售价	出售地点
ようせいにんぎょう	ゴキンジョへいげん/サカナいわ	—	—
ほね	ゴキンジョへいげん	–	チコのママ
ズッコケ	チンクルハウス前	5	チコのママ
ひきにく	ゴキンジョへいげん	3	シェフ
まやかしそう	ハマッコかいがん・オタカラみさき	4	チコのママ
くだけたカラ	ハマッコかいがん	4	チコのママ
はまワカメ	ハマッコかいがん	3	シェフ
パックリパール	ハマッコかいがん	100	ほうせきしょう
みじかいけがわ	ハマッコかいがん	35	チコのママ
ほそいヒゲ	ハマッコかいがん	40	チコのママ
でかいコウラ	オタカラみさき	4	チコのママ
ぶちオレンジ	オタカラみさき・ロンロンそうげん	4	コマチ
アフロにんじん	オタカラみさき・デクノもりのヒツジ	4	コマチ
うまみイカ	ロンロンそうげん	4	シェフ
かぐわしキノコ	ロンロンそうげん	4	チコのママ
すっきりトマト	ロンロンそうげん	4	コマチ
トロイモ	ロンロンそうげん	4	コマチ
ハートにく	ロンロンそうげん	4	シェフ
パワーにんにく	ロンロンそうげん	4	コマチ
うずまきツノ	デクノもり	6	チコのママ
かすみキノコ	デクノもり	7	チコのママ
さくれつのツメ	デクノもり	8	チコのママ
しびれリリー	デクノもり	—	—
すっぱスイカ	デクノもり	4	コマチ
ゼラチン	デクノもり・其他地点	8	シェフ
ひなシャーク	シメリケしっち	10	シェフ
バラにく	シメリケしっち	10	シェフ
ミニアップル	シメリケしっち	9	コマチ
モコモコにく	シメリケしっち	10	シェフ
ぷにょタマゴ	ドロリぬま	9	シェフ
サワーグレープ	ドロリぬま	11	コマチ
シオダコ	ドロリぬま	10	シェフ
ニガイモリ	ドロリぬま	10	シェフ
におうバナ	シバレルせつげん	10	チコのママ
アクマガイ	シバレルせつげん	—	—
マヒづめ	シバレルせつげん	—	—
しもふり	デスマやま	—	—
ちょうもろこし	デスマやま	—	—
ぴりぴりエビ	デスマやま	—	—
オオボムフルーツ	デスマやま	—	—
ニードリアン	デスマやま	—	—
プチフラワー	ようせいガーデン	—	—



地图补完一览

ゴキンジョへいげん（100卢比）	
名称	报酬
サカナいわ	50
ていしゅのはか	–

ハマツコかいがん（240卢比）	
名称	报酬
ケルンかいづか	64
ハマツコだま	64
カメじま	96
ヒトデステ–ジ	120

オタカラみさき（480卢比）	
名称	报酬
グレ–トさんご	104
オタカラだま	104
ほねマネキン	128
いそハテナ	160

ロンロンそうげん（1000卢比）	
名称	报酬
イモボ–イ	160
トマトカカシ	160
ロンロンだま	160
スピンフラワ–	240
カンタンク	240
おおすいしゃ	280
クルクルサ–クル	320

デクノもり（2000卢比）	
名称	报酬
だい2タ–ジャンベル	160
なりきりマッチョ	240
おやこザクラ	240
デクノだま	240
タ–ジャンベル	280
ウッドファイタ–	320

シメリケしっち（4600卢比）	
名称	报酬
リスランナ–	400
シメリケだま	400
オヤゲ–ロ	640
ハチのス	640
はなばたけ	960
シャワ–フラワ–	1200
コゲ–ロ	1200

ドロリぬま（6000卢比）	
名称	报酬
ひがしムシヘッド	400
ちゅうおうムシヘッド	400
ドロリだま	640
ムシホ–ル	800
キノコのわ	960
フリルフラワ–	1200
どろはんぎょヘッド	1200
ベルベルフラワ–	1200
サイコロぬま	1440
いかれるイカリ	1600

シバレルせつげん（100卢比）	
名称	报酬
スノ–ボ–イ	900
シバレルだま	900
スノ–ママ	1080
スノ–ペット	1080
だいけつしょう	1320
スノ–ガ–ル	1500
スノ–パパ	2100

アゴヒゲせきぞう	
名称	报酬
アゴヒゲせきぞう	600
ガンバリせきぞう	600
キアイせきぞう	600
ウッフンせきぞう	600
アイサツせきぞう	600
テレカクシせきぞう	600
オタケビせきぞう	600
オスマシせきぞう	800
モジモジせきぞう	800
コマッタせきぞう	800
ケイレイせきぞう	800
オイデせきぞう	800
ヨイショせきぞう	800
ゴキゲンせきぞう	800
テマネキせきぞう	800
アシアゲせきぞう	1200
ケリアゲせきぞう	1200
ヨイヨイせきぞう	1200
オットットせきぞう	1200
ルンバせきぞう	1200
マンボせきぞう	1200
コウサンせきぞう	1200
オテアゲせきぞう	1200
ヤマタミだま	1200
チンクリせきぞう	4000



FF3 研究心得

物品偷盗/掉落列表

由于怪物比较多，掉落回复药的怪物也很多，所以在这里只列出部分掉落非卖品的，比如能常用到的南极之风、龟壳等。

编号	名称	偷盗/掉落	限定掉落（几率低）
33	シーエレメンタル	なんきょくのかぜ	バッカスのさけ、ほつきょくのかぜ
34	タンギー	ホムのかけら、なんきょくのかぜ、ゼウスのいかり	てんしのためいき
35	サハギン	なんきょくのかぜ	バッカスのさけ、ほつきょくのかぜ
37	グリフォン	ホムのかけら、なんきょくのかぜ、ゼウスのいかり	てんしのためいき
40	ノッカー	ゼウスのいかり、てんしのためいき	てんしのためいき、かめのこうらわり、かみがみのいかり
44	レツドキッツプ	ゼウスのいかり、てんしのためいき	てんしのためいき、かめのこうらわり、かみがみのいかり
46	スライム	ホムのかけら、なんきょくのかぜ、ゼウスのいかり	てんしのためいき
55	ボム	ボムのみぎうで	リリスのくちづけ
58	シーデビル	なんきょくのかぜ	バッカスのさけ、ほつきょくのかぜ
59	マーマン	なんきょくのかぜ	バッカスのさけ、ほつきょくのかぜ
60	ルイナスウエーブ	なんきょくのかぜ	バッカスのさけ、ほつきょくのかぜ
61	バルーン	ボムのみぎうで	リリスのくちづけ
63	クロコッタ	ホムのかけら、ひつじのまくら	ひつじのまくら、ラミアのうろこ、ボムのみぎうで
64	アダマンタイマイ	なんきょくのかぜ	バッカスのさけ、ほつきょくのかぜ
65	レッドマシュマロ	ホムのかけら、ひつじのまくら	ひつじのまくら、ラミアのうろこ、ボムのみぎうで
67	レムレース	ホムのかけら、なんきょくのかぜ、ゼウスのいかり	てんしのためいき
68	ラミア	ホムのかけら、なんきょくのかぜ、ゼウスのいかり	てんしのためいき
71	アネット	なんきょくのかぜ	バッカスのさけ、ほつきょくのかぜ
72	マーメイド	なんきょくのかぜ	バッカスのさけ、ほつきょくのかぜ
73	シーホース	なんきょくのかぜ	バッカスのさけ、ほつきょくのかぜ
74	シーサーペント	ポーション、なんきょくのかぜ	バッカスのさけ、ほつきょくのかぜ

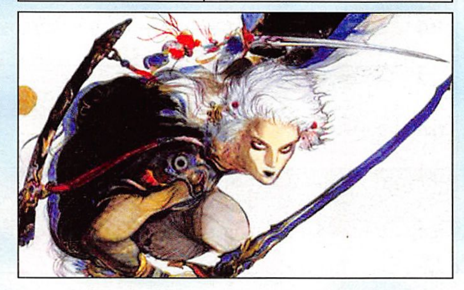
编号	名称	偷盗/掉落	限定掉落（几率低）
78	ローパー	ボムのみぎうで、ほつきょくのかぜ、かみがみのいかり	ラミアのうろこ、バッカスのさけ、かめのこうら、だいちのドラム
84	ブラックプリン	ボムのみぎうで、ほつきょくのかぜ、かみがみのいかり	ラミアのうろこ、バッカスのさけ、かめのこうら、だいちのドラム
86	バルカン	ボムのみぎうで	リリスのくちづけ
88	マジシャン	かみがみのいかり	ひかりのカーテン、チョコボのいかり、くろのかおり
96	ニードルモンキー	ブラックホール、リリスのくちづけ、てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらわり、くろのかおり、チョコボのいかり
98	ソーサラー	ほつきょくのかぜ、かめのこうら	かめのこうら、ブラックホール、てんぐのあくび
100	アイスフライ	ほつきょくのかぜ、かめのこうら	かめのこうら、ブラックホール、てんぐのあくび
106	ロックガーゴイル	ボムのみぎうで	リリスのくちづけ
108	くろきし	ボムのみぎうで、ほつきょくのかぜ、かみがみのいかり	ラミアのうろこ、バッカスのさけ、かめのこうら、だいちのドラム
116	うみのまじょ	ほつきょくのかぜ、かめのこうら	かめのこうら、ブラックホール、てんぐのあくび
117	さつじんやどかり	ほつきょくのかぜ、かめのこうら	かめのこうら、ブラックホール、てんぐのあくび
118	オログハイ	ほつきょくのかぜ、かめのこうら	かめのこうら、ブラックホール、てんぐのあくび
119	ケルピー	ほつきょくのかぜ、かめのこうら	かめのこうら、ブラックホール、てんぐのあくび
120	エーギル	ほつきょくのかぜ、かめのこうら	かめのこうら、ブラックホールてんぐのあくび
121	キュクロプス	かみがみのいかり	ひかりのカーテン、チョコボのいかり、くろのかおり
122	ボストロル	ほつきょくのかぜ、かめのこうら	かめのこうら、ブラックホール、てんぐのあくび
123	ファハン	ボムのみぎうで	リリスのくちづけ
124	ケンコス	ほつきょくのかぜ、かめのこうら	かめのこうら、ブラックホール、てんぐのあくび
125	バラー	ほつきょくのかぜ、かめのこうら	かめのこうら、ブラックホール、てんぐのあくび
143	グラネイド	ボムのみぎうで	リリスのくちづけ
149	デスクロー	ブラックホール、リリスのくちづけ、てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらわり、くろのかおり、チョコボのいかり
169	キングベヒーモス	エリクサー、まもりのゆびわ	エリクサー、まもりのゆびわ
170	アバイ	かみがみのいかり	ひかりのカーテン、チョコボのいかり、くろのかおり
172	ハオカー	かみがみのいかり	ひかりのカーテン、チョコボのいかり、くろのかおり
173	アケローン	かみがみのいかり、ますいばり	ひかりのカーテン、チョコボのいかり、くろのかおり
174	オケアノス	かみがみのいかり	ひかりのカーテン、チョコボのいかり、くろのかおり
175	ゴモリー	ブラックホール、リリスのくちづけ、てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらわり、くろのかおり、チョコボのいかり
176	ブラク	ブラックホール、リリスのくちづけ てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらわり、くろのかおり、チョコボのいかり
178	ほのおのまじん	ブラックホール、リリスのくちづけ、てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらわり、くろのかおり、チョコボのいかり
179	プラティナル	ブラックホール、リリスのくちづけ、てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらわり、くろのかおり、チョコボのいかり
180	クムクム	ハイポーション、ブラックホール、リリスのくちづけ、てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらわり、くろのかおり、チョコボのいかり
181	しのび	ブラックホール、リリスのくちづけ、てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらわり、くろのかおり、チョコボのいかり
182	おかしら	ブラックホール、リリスのくちづけ、てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらわり、くろのかおり、チョコボのいかり
183	かげ	ブラックホール、リリスのくちづけ、てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらわり、くろのかおり、チョコボのいかり
185	イエロードラゴン	エリクサー	エリクサー、オニオンシールド、オニオンヘルム、オニオンソード
186	グリーンドラゴン	エリクサー	エリクサー、オニオンシールド、オニオレット、オニオンソード
187	レッドドラゴン	エリクサー	エリクサー、オニオンシールド、オニオンアーマー、オニオンソード
188	グラシヤラボラス	ブラックホール、リリスのくちづけ、てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらわり、くろのかおり、チョコボのいかり

编号	名称	偷盗/掉落	限定掉落（几率低）
189	ヨルムンガンド	ブラックホール、リリスのくちづけ、てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらゎり、くろのかおり、チョコボのいかり
190	トール	かみがみのいかり	ひかりのカーテン、チョコボのいかり、くろのかおり
191	ヘカトンケイル	ブラックホール、リリスのくちづけ、てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらゎり、くろのかおり、チョコボのいかり
192	ヒュドラ	ほつきょくのかぜ、かめのこうら	かめのこうら、ブラックホール、てんぐのあくび
193	クイーンスキュラ	ブラックホール、リリスのくちづけ、てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらゎり、くろのかおり、チョコボのいかり
194	ガルム	ブラックホール、リリスのくちづけ、てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらゎり、くろのかおり、チョコボのいかり
195	ダブルドラゴン	ブラックホール、リリスのくちづけ、てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらゎり、くろのかおり、チョコボのいかり
196	ランドタートル	なんきょくのかぜ	バッカスのさけ、ほつきょくのかぜ
197	ジン	ホムのかけら、ひつじのまくら	ひつじのまくら、ラミアのうろこ、ボムのみぎうで
199	おおネズミ	ホムのかけら、なんきょくのかぜ、ゼウスのいかり	てんしのためいき
207	オーディーン	エリクサー、グングニル	グングニル
213	ニンジャ	ハイポーション、ブラックホール、リリスのくちづけ、てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらゎり、くろのかおり、チョコボのいかり
215	くのいち	ブラックホール、リリスのくちづけ、てんぐのあくび	ひかりのカーテン、かめのこうらゎり、くろのかおり、チョコボのいかり

附录 物品列表 方便对照掉落列表

道具名	使用效果
ポーション	回复HP50
ハイポーション	回复HP500
どくけし	中毒状态恢复
めぐすり	失明状态恢复
やまびこそう	沉默状态恢复
きんのはり	徐徐石化、石化状态恢复
おとめのキッス	青蛙状态恢复
うちでのこづち	变成小人/或小人状态恢复
ラッコのあたま	从迷宫和村庄中跳回到入口处
フェニックスのお	恢复战斗不能 HP为最大值的1/10
エリクサー	HP/MP全回复
こびとのパン	显示地图
まほうのカギ	打开被锁住的门
ギサールのやさい	对特定地点使用可以召唤胖陆行鸟
なんきょくのかぜ	中级冰魔法效果
ゼウスのいかり	中级雷魔法效果
ボムのかけら	中级火魔法效果
ラミアのうろこ	施加混乱效果
バッカスのさけ	提高攻击力 提高攻击次数
ますいばり	施加麻痹效果
ボムのみぎうで	高级火魔法效果
ほっきょくのかぜ	高级冰魔法效果

道具名	使用效果
かみがみのいかり	高级雷魔法效果
だいちのドラム	土魔法效果 等同于地震
かめのこうら	提高物理防御和魔防力
てんしのためいき	低于使用者等级的所有敌人即死
ブラックホール	即死魔法效果
くろのかおり	即死魔法效果
リリスのくちづけ	吸血魔法效果
てんぐのあくび	无属性魔法
かめのこうらゎり	打消魔法效果
ちんもくのおふだ	施加沉默效果
ひつじのまくら	施加睡眠效果
ひかりのカーテン	魔法反弹效果
チョコボのいかり	无属性魔法 等同与核爆
しろのかおり	圣属性魔法 等同与神圣



其他研究心得

指令行动顺序



在FF3中，按指令的发动时间来分，一个战斗回合分为三部分。

第一部分是“防御”，也就是我方角色在使用防御指令时，是必定优先于其他指令的。

第二部分是部分防御或其他技能的发动，这些技能在防御之后发动，优先于敌方和我方的正式攻击阶段，比如骑士的守护，就是在这个阶段发动的。

第三个部分就是所说的攻击阶段了，攻击技能和攻击都是在这个阶段进行，而攻击的先后顺序主要靠速度决定，不过速度高的并非一定先行动，只不过是能有更高的先行动的几率。比如46速度的盗贼和22速度的白魔，经多次测试，白魔有一定几率会优先于盗贼攻击或使用魔法，而盗贼受速度影响，优先攻击的几率是比较高的。89速度的盗贼基本可以有很高几率先进行攻击。所以当你看到速度快的角色没先攻击的时候千万不要惊讶。另外，白魔法**ヘイスト**和后几作的效果不同，并没有提高角色速度的效果，只是提高攻击力和攻击次数。

为了方便进行战术组合，就要知道哪些指令是有优先发动权的，下面把属于第二部分发动的指令列出来，由于第一部分发动的指令只有防御，所以剩下的都是属于第三部分的了。

位于防御阶段后，攻击阶段前的指令：

かまえる（僧侣）、**とんずら**（盗贼）、**まもる**（骑士）、**ちょうはつ**（海盗）、**うたう**（诗人）

快速提升熟练度方法



职业的熟练度是通过选择指令来进行提升的，在上一期中说到了，逃跑、换列指令不能增加熟练度。和FC版一样，各职业每升一级熟练度需要一定的点数，DS版中这个点数是99，在使用增加熟练度的指令后，这个点数就会开始累计，只要够99，在战斗结束后熟练度就会提升1。如果中途逃跑，这个点数不会清0，在下一场战斗中还会继承下来。此外，像盗贼的偷盗，即便没偷到物品，或者物品已经被偷到，再继续偷都是会增加熟练度的。也就是和技能是否成功无关的。龙骑士跳跃到空中和落下时都会增加熟练度。



在游戏初期，可以在乌尔村的附近利用哥不林来提升熟练度，全员都站后列。由于防御指令使用是最快的，而且比较节省时间，所以全员能选防御的就用防御，不能选的用非攻击技能。这样持续6回合就可以获得1级熟练度了。

如果在初期将某些职业的熟练度练上去，对后面是有很大帮助的，例如盗贼和僧侣。

人物的成长



各角色升级时，力量、速度等数值都是根据职业而固定的，唯一浮动的就是每个角色的HP了。升级成长的HP是根据升级时体力这项数值来决定的，一般来讲，在升级前转高体力的职业（骑士、空手家）是可以获得较多HP成长的。不过作为前期角色HP的增长量受体力的浮动不是很大，可以忽略，但到了30之后就比较明显了。笔者第二遍玩的时候，31级打过土之水晶后，一直使用空手家增长HP，现在55级已经和原来59级的HP差不多了，效果还是很明显的。

最后推荐个练级的地方，巴哈姆特洞穴是比较容易获得经验值的，经常能获得到3800或5700，怪物也比较好打。

两个特殊武器



■アダマンソード 攻击力138 火属性 力+20 剑类

■タイガーファング 攻击力140 圣属性 速度+20 爪/拳套类

这两个武器是开发到了游戏里，但在正常的游戏中是无法获得的，目前和这两个武器获得方法相关的消息比较多，但还没有真正获得到的。这两个目前被作为开发时的残留物，只能通过修改内存而获得。



山脊赛车 2

PSP	BANDAINAMCO	2006.9.14
	RAC	1-8人/5040日元
山脊赛车2		352KB

拥有急速爽快驾车感觉的《山脊赛车》（以下简称为《RR》）系列最新作《RR2》，在FANS们的翘首等待下终于登陆掌机PSP平台。玩家将在手掌中再次体验一下那风驰电掣的飙车感觉。永远的虚拟赛车女皇，永濑丽子的靓丽身影也将伴随着那跑车悦耳的轰鸣声再次映入我们的眼帘……

文、责/岚枫

模式透析

在本作中依然保留了前作中大受好评的世界巡回模式（WORLD TOURS），并且还加入了三个原创模式，它们是否能带给玩家更多的惊喜,还是让我们一起了解一下吧！

世界巡回模式（WORLD TOURS）

游戏的核心模式，玩家需要驾驶自己的爱车完成游戏提供的多场赛事。游戏的难度由简到易，随着赛事完成度的提高，玩家可以获得新车以及开启各种隐藏要素的奖励。游戏到后期的难度比较高，需要玩家有较强的毅力及耐心才能通过。

世界巡回模式共分三部分，分别为基础赛事（BASCIツアー）、高级赛事（PROツアー）以及极限挑战赛事（EXツアー）。难度也是由低到高，无论是资深的老玩家还是本作的新手都可以很快的享受到游戏的乐趣。

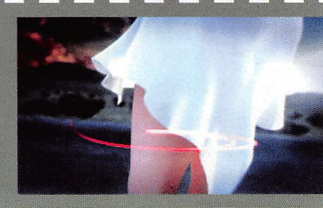
其中每项赛事都有16个赛点，每个赛点的赛道条数从2到6依次不等，不同的赛点玩家可以选择的跑车都是有等级限制的。例如CLASS1的赛点，玩家就只能选择CLASS1的跑车，不能用性

ツアーを選ぶ
BASICツアー
PROツアー
EXツアー
01 02 03 04
05 06 07 08
09 10 11 12
13 14 15 16
ツアーのグレードを選択してください。









能更好的其它跑车参赛。同样的在游戏后期我方赛车性能不利的条件下，也无法选用SPECIAL跑车进行比赛。除了双人角逐的比赛、最后一条赛道外，只要拿到前两名的名次即可通过关卡，但每个赛点的最后一条赛道必须拿到第一名，这样才能完成本赛点。游戏前期比较容易就可以直接通过,但到了后期NPC的赛车在性能上已经不逊于甚至是远超玩家的赛车，比赛自然就会变得艰苦起来，想要获胜就必须要多动一些脑筋了。

■三种赛事的开启方式：

基础赛事（BASCI**ツアー**）——游戏开始时便已开启

高级赛事（PRO**ツアー**）——完成基础赛事后开启

极限挑战赛事（EX**ツアー**）——完成高级赛事（PRO**ツアー**）中的第29个赛点后开启



除了有游戏本身为玩家设计的赛事外，玩家也可以在推荐赛事（**おまかせツアー**）模式下，选择自己想要跑的赛车等级以及时间，系统会为玩家找到一条最合适的赛道以及对手供玩家进行游戏。另外游戏后期获得的各种奖赏也可以在“**プライズを見る**”模式下查看，想要再回



味一下结尾CG中星空下永濑丽子曼妙的身姿吗？在这就可以满足你！

街机模式（ARCADE）

可以在游戏为玩家所提供的21条赛道中进行挑战比赛（逆行赛道还有21条，但必须在完成基础赛事后才能开启），玩家可以任意选择自己在游戏中获得的各种跑车。在比赛中会有时间限制，而赛道中间会设置若干个CHICK POINT，玩家必须在限定时间结束前到达CHICK POINT以补充时间。在三圈结束时，不使时间限制为零，并且取得第一即可取得比赛的优胜。

决斗模式（DUEL）

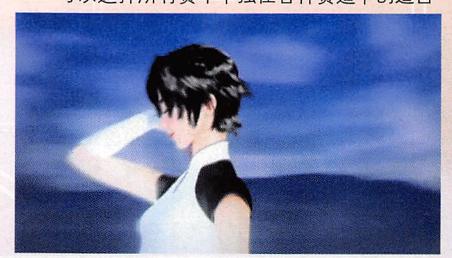
与一名NPC进行飙车赛，可使用的赛道也是包括正逆两种共42条赛道。比赛的方式与高级赛事（PRO**ツアー**）中后期的几个赛点的比赛比较相似，NPC赛车的性能多比较强劲，游戏初期比赛起来会有些吃力。但如果使用在游戏中后期可以获得的性能强劲、最高时速甚至已经达到超音速的SPECIAL跑车后，这项赛事就容易得多了。但赢得比赛后没有任何奖励。

生存模式（SURVIVAL）

与决斗模式基本相同，只不过比赛的车辆从两辆增加到四辆，相对的竞争也会更加的激烈。赢得比赛后同样没有奖励，算是个比较鸡肋的模式。

时间模式（TIME ATTACK）

可以选择所有赛车单独在各种赛道中创造自









己的单圈最好成绩,如果是连续使用同一辆跑车进行比赛，还可以跟自己的前一次成绩进行比较。

操作详解

界面解读



1：目前名次/总赛车数量

2：本赛道单圈纪录

3：比赛总耗时间

4：时间限制（只在街机模式中才会出现）

5：微型赛道

6：单圈成绩

7：赛车仪表

操作心得（以默认键位为主）

方向键/模拟摇杆：控制车辆左右两个方向的转动。

解说：许多玩家在玩《RR》系列时，在控制转向方向上有很大的分歧。一些从家用机上过渡到掌机上的玩家更习惯使用模拟摇杆进行游戏。但因为PSP的模拟摇杆上手难度比较大，也有不少的玩家宁可使用方向键。其实PSP的模拟摇杆如果使用熟练了还是非常好用的，控制精度也不错。相比之下，用方向键想要进行细微的转向操作就比较难了。另外小枫友情提示一下，在使用模拟摇杆时一定要注意一件事情，如果长时间游戏注意不定时的擦下左手拇指和摇杆表面上的汗渍，否则很容易在激烈的比赛中出现不该出现的手误。什么？你说小枫是不是有“汗手”？其实还真不是，我玩游戏手从不出汗，但是这次是比较特殊的，不信你试试每天开10个小时以上的《RR2》……

□键/×键　手刹/油门

解说：手刹对于许多《RR》系列的老玩家来说，基本上已经算是个废键了。因为《RR》系列本身并不注重真实的驾车感觉，只是让玩家来体验到超越极限的速度感和爽快的高速甩尾。手刹在游戏时基本起不到作用，时间长了自然就会被玩家所遗忘。相反×键油门是游戏中最重要的一个按键，配合方向键实现的华丽漂移正是《RR》系列的精髓所在。（关于漂移的技巧后文会有详细解说）

L键　调整视点

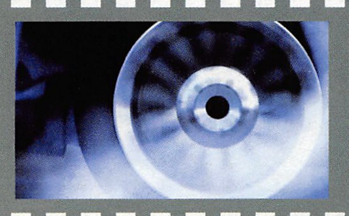
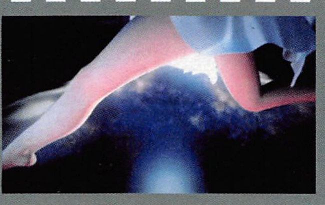
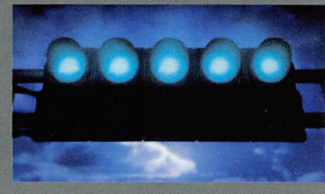
解说：《RR》系列一直以来比赛时只有两个视点：即真实视点和追尾视点。虽然游戏的默认视点是车内的真实视点，但还是推荐玩家使用追尾视点。尤其在狭窄的跑道上，车内视点的狭窄视野很容易使跑车刮到路边的障碍物而使车速降低。追尾视点的最大好处就是可以使玩家最大程度的观察到路面情况，尤其是高速驾驶中，预判与紧急应对措施都非常重要。




↑两种视点都有各自的好处，如何取舍还要看玩家自己的喜好。

R键　氮气加速

解说：在PSP版前作中新加入的全新系统，使本来就不真实的《RR》系列向不真实又迈出了“坚实”的一步。氮气加速可以使跑车在短时间内将时速大幅度提高，最高时可以达到车辆的MAX时速。加速的效果跟当前的时速有关，还会受地形的限制。举例来说假如车辆的MAX时速为330km/h，因为各种原因例如碰墙或者上坡时使用氮气加速前只有200 km/h的时速。那么氮气加速后达到的时速峰值可能也仅仅只有250



↑氮气加速可以实现超现实的高速驾车感觉。

km/h左右。所以说选择氮气加速的时机很重要，想要获得最大的收益以及速度上的提升，显然要挑选直线路线以及高速时段。当然万事也没有唯一，在一些大弯的地形配合不同漂移性能的跑车在氮气加速下还可以加快氮气槽的增长，这也是氮气加速相当重要的一个作用。

■追加心得1：漂移与赛车的漂移类型

如果说玩《RR》还不会漂移，那绝对是一个天大的笑话。《RR》系列之所以受欢迎，跟游戏较低的门槛以及爽快的漂移有着直接的关系。在追求真实的赛车游戏中，想要实现类似的动作虽然同样可以，但是烦琐的操作会使许多初心玩家望而却步。而在《RR》系列中只需要点几个按键就可以轻松实现。通常使用漂移的方法非常简单，在过弯时首先松开油门，同时将方向键按向希望转向的一边，之后再按油门。如果成功的话就会看到自己控制的跑车以一个漂亮的甩尾动作滑过弯道。《RR》系列也是为数不多的一款可以不用减速就可以直接过弯的赛车游戏。尤其到游戏后期可以使用一些时速达到380 km/h以上的虚拟跑车时（已经超音速了），氮气加速下的漂移过弯一定会使玩家高呼过瘾。

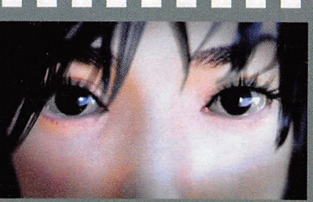
细心的玩家会发现，在每辆车的参数中都有一个漂移类型（Drift Type）的字母缩写。在《RR》系列中，一共有三种漂移类型的跑车，它们分别是：STD、MLD与DYN。其中STD类型的跑车加速与转向的性能都比较中规中矩，没有太过鲜明的特点，并不太推荐使用；MLD类型的跑车有较强的冲刺性能，过弯时的转动浮动较小，相对来说车子显得比较重，不会出现玩家控制不住车辆转向的现象。这种漂移类型的跑车适合绝大部分玩家与赛道，可以保证在高度驾驶中有稳定的表现。DYN相对的冲刺性能较差，但是拥有最好的漂移性能，无论什么样的弯道很容易就可以甩尾，但在高速行驶时很容易使跑车失控,需要玩家较强的控制跑车的能力。在一些弯道比较多，跑道较宽阔的场地中能够有比较好的表现。另外配合氮气加速漂移可以很快的集满氮气槽，这也是DYN类型跑车的重要作用之一。



■追加心得2：起跑中的奥秘

起跑在《RR》系列中有着相当重要的作用。很多初上手的玩家在起跑时只会一直按住油门，直到数秒结束后赛车开始起动。实际上这是一种非常错误的起跑方式。如果掌握正确的方法，赛车在发动时就可以上到二档，时速更是可以达到70km/h以上。实现高速起跑的方法非常简单，注意如图示意,将右下角的仪表盘上的指针控制在红色区域左边的一格位置内，一直不停的点击油门。如果此时从追尾的视点观察赛车的排气孔，会发现有红黄色的气体喷出，即使是在正常的车内视点下，也可以通过不同的发动机引擎声来辨别。在这样的状态下起动的话，就可以先人一步抢先领跑了。如果仔细辨听背景音效中的人语，他此时会说“Great start”或者是“What a start”，那说明高速起动成功了。只不过前者的速度要比后者还要快一些。想要每次都达到“Great start”的速度，最后一下按下油门的时间非常重要，而且不同的车辆之间还有着细微的差异。







全部赛道一览

Seaside Route 765
全长：4108M
出自：《RR1》（PS）、《RR5》（PS2）

Ridge City Highway
全长：5868M
出自：《RR1》（PS）、《RR5》（PS2）

Sunset Drive
全长：4260M
出自：《RR进化》（PS2）

Crystal Coast Highway
全长：6170M
出自：《RR进化》（PS2）

EX Revolution Road
全长：6740M
出自：《RR进化》（PS2）

Mythical Coast
全长：4641M
出自：《RR2》（PS）

Union Hill District
全长：6640M　出自：《RR2》（PS）

Lakeside Parkway
全长：6237M　出自：《RR2》（PS）

Extreme Oval
全长：3074M　出自：《RR2》（PS）

Hurricane Skyway
全长：5220M　出自：《R4》（PS）

Diablo Canyon Road
全长：6686M　出自：《R4》（PS）

Edgestone Expressway
全长：5665M　出自：《R4》（PS）

Ocean Bay
全长：5564M　出自：《R4》（PS）

Phantom Mile
全长：3012M　出自：《R4》（PS）

Britenight Cruiseway
全长：5868M　出自：《R4》（PS）







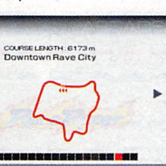
Crimsonrock Pass
全长：6459M
出自：《R4》（PS）



Shuttleloop Highway
全长：6686M
出自：《R4》（PS）



Midtown Expressway
全长：6686M
出自：《咆哮赛车（Rave Racer）》（ARC）



Downtown Rave City
全长：6173M
出自：《咆哮赛车（Rave Racer）》（ARC）

Greenpeak Highlands
全长：4033M
出自：《咆哮赛车（Rave Racer）》（ARC）

Slivercreek Dam
全长：4796M
出自：《咆哮赛车（Rave Racer）》（ARC）

全赛车以及奖赏的取得方法 标号依次代表从左到右的顺序

车辆	取得方法
CLASS1：	
1、2、3	游戏初期获得
4、5、6、7、8、9	完成基础赛事（BASCIツアー）
CLASS2：	
1、2、3	游戏初期获得
4、5、6、7、8、9	完成基础赛事（BASCIツアー）
CLASS3：	
1、2、3	游戏初期获得
4、5、6、7、8、9	完成基础赛事（BASCIツアー）
CLASS4：	
1、2、3	游戏初期获得
4、5、6、7、8、9	完成基础赛事（BASCIツアー）
CLASS5：	
1、2、3	游戏初期获得
4、5、6	完成高级赛事（PROツアー）
7、8、9	完成极限挑战赛事（EXツアー）
CLASS6：	
1、2、3	游戏初期获得
4、5、7	完成高级赛事（PROツアー）
7、8、9	完成极限挑战赛事（EXツアー）
SPECIAL1：	
1、2、3、4	完成高级赛事（PROツアー）
SPECIAL2：	
1、2、3、4	完成高级赛事（PROツアー）
奖赏1-7：	完成极限挑战赛事（EXツアー）
奖赏8：	完成PRO26

关于《RR2》与永濑丽子 ——小枫对本作的一点“玩后感”



如果不是为了做这篇攻略，我有一半的可能不会玩这款游戏；如果没有永濑丽子，木头打死我，我也不会玩这款游戏！（笑）上面这段话虽然有玩笑的成分在里面，但是却从一个侧面说明了小枫现在的心态。真是有些搞不懂了，现在的NAMCO到底在想些什么。我知道现在应该叫BANDAINAMCO，可是我实在很怀念以前那个经常可以给予我很多感动的NAMCO。而不是现在这个只会冷炒饭和骗钱的过气厂商。这段时间内N氏在PSP上推出的两款作品《幻想传说 全语音版》和《RR2》，都让我失望透顶。尤其是这次的《RR2》跟前作相比进化的幅度实在是太小了，甚至就连操作界面与画面水准都与前作一模一样。新加入的三个原创模式基本没有任何存在的价值，完全是鸡肋。虽然官方宣称本作高达42条赛道，但也不过是21条赛道正逆两个方向罢了，甚至连一条新的原创赛道都没有。但即使是这样，小枫依然玩得津津有味，因为这毕竟还是《RR》。虽然是冷饭，但却好玩依旧。况且还有那个万人迷的永濑丽子。只不过，总觉得现在的《RR》和NAMCO都显得非常无奈，这个从PS主机上发迹的招牌系列，经历了它在第四作的辉煌后，逐渐了开始走向衰落，除了能随着各种新主机平台首发并且保证一定素质外，实在很难看出这个系列还有任何的进化之处。虽然说永濑丽子的魅力可以使《RR》系列继续生存下去，殊不知这样的勉强的笑容还能在《RR》系列中出现几次。衷心的祝愿《RR》与NAMCO，一路走好！！



秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

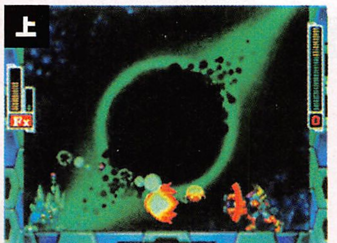
秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

洛克人ZX

ACT

OX模式入手方法：用《洛克人ZERO3》和《洛克人ZERO4》的卡带与《洛克人ZX》进行联动，就可以获得隐藏的OX模式。具体方法是在EASY难度以外的模式满足以下条件，得到活性金属O，进行双重锁定就可以变身为OX模式了。

条件1：打败《洛克人ZERO3》的BOSS



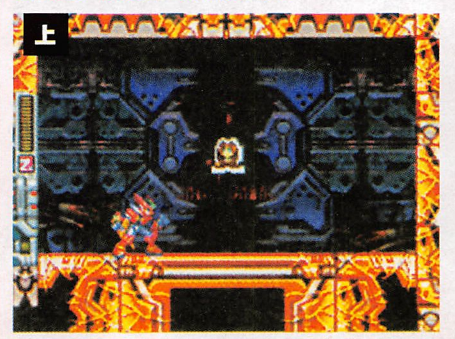
◀将《洛克人ZERO3》和《洛克人ZX》的卡带同时插入DS，打败游戏中出现的《ZERO3》的4个BOSS。

条件2：打败《洛克人ZERO4》的BOSS



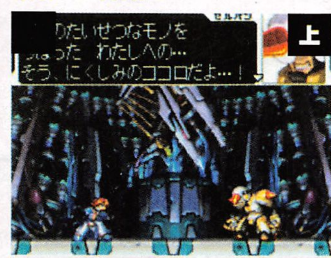
▶将《洛克人ZERO4》和《洛克人ZX》的卡带同时插入DS，打败游戏中出现的《ZERO4》的4个BOSS。

条件3：得到不可思议之石



▲满足条件1和2后，拿到游戏中出现的不可思议之石。

条件4：打败セルパン



◀打败《洛克人ZX》的最终BOSSセルパン，他的第二形态非常强，即使失败也不要气馁哦！

满足以上4个条件后，将不可思议之石交给守护者组织的副司令**フル–ブ**，发生特定事件，**フル–ブ**将不可思议之石制作成活性金属O。





▶OX模式的蓄力攻击是连续射击，仅仅是连续射击而已，已经威力不凡了。

◀发出放射状多个能量弹的灭闪光。

▶向画面上下方向发射光之刃的裂光霸是相当华丽的技能。

火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队 RPG

通过与其他玩家的通信对战，根据取胜情况和对战次数可以获得相应的道具。在游戏通关后使用得到的忍法帖，就可以使用对应的角色哦！



◀如果要进行道具交换或者对战，去木叶之里找アンコ老师对话。

收集故乡手印得到道具

在WiFi对战中打败对手的话，就能得到“京都手印”之类对应玩家所在地的手印，尽量收集不同地方玩家的手印，其种类达到一定数量之后就能得到道具。如果使用得到的咒印之忍法帖，就能使用power up的佐助哦！

入手道具表

手印种类	道具
1	佐助的忍法帖
3	忍札：螺旋丸
5	忍札：忍冬
10	白的忍法帖
20	忍札：战斗通灵术・阎魔
30	咒印之忍法帖（佐助状态2）
40	攻击大汉方丸X3
48	忍札：火之意志

进行通信对战得到道具

无论用哪个模式都可以，只要进行通信对战达到一定次数之后就能获得相应道具。

入手道具表

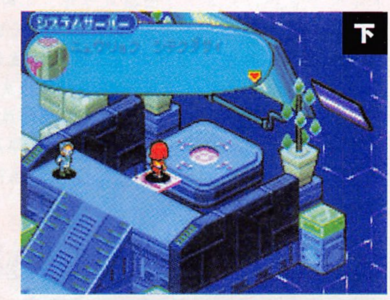
次数	道具
10	自来也的忍法帖
20	纲手的忍法帖



◀进行10次通信对战后，就能得到自来也的忍法帖。

数码怪兽 RPG

稀有数码怪兽和最强道具取得法：在系统服务器中输入特定的密码后，就能取得稀有数码怪兽**ドットファルコモン**和最强道具**アルティマウェポン**。



◀首先进入数码世界，找到系统服务器。



◀输入全部8位数字密码，注意不要输错哦。

输入密码20406002后得到稀有数码怪兽



◀ドットファルコモン的外观看起来很古朴，不过它是相当强的稀有数码怪兽。

输入密码50620106后得到最强道具



◀得到的アルティマ系列的剑、头盔、指环都是同种类型物品中最强的装备。

GAME寻宝团

这本是风平浪静的大海，上面微风阵阵，不时从天空传来的几声鸟鸣告诉我们这是一个多么祥和的地方。不知何时海面上掀起层层巨浪。乌云密布，闪电声夹杂着惊慌的鸟鸣打乱了大海所应有的祥和。就这样不知道过了多久，云慢慢的散开，天空又露出了蔚蓝的颜色。不过大海却慢慢的改变了。巨浪卷来了无数的宝藏深深地埋藏在大海深处。时间一点点的过去，大海深处埋藏着财宝的消息逐渐传遍了整个世界。随着寻宝热潮的风靡，一个巨大的组织就在这种契机下形成了，它的名字就叫做【寻宝团】。在这里大家的目地都是为了埋藏在大海深处无数的财宝。此时我的水手已经准备完毕，同行的伙伴们你们准备好了吗？让我们一起驶进这片美丽的大海，一起打捞埋藏在海底深处那些珍贵的财宝吧。

文/B.K　责/岚枫

来自CAPCOM的财宝,CAPCOM经典ARC系列专题

超级街头霸王IIX复苏

Super Street Fighter IIX Revival

●厂商:CAPCOM　●发售日期:2001.07.31
●容量:64M　●类型:FTG　●人数:1～2人
●对应周边:GBA专用对战线　●宝藏价值:5

经典开山FTG作品可以说是以后FTG的发展的根基。作为一款专门为对战而设计出来的游戏来说,街霸II的出现奠定了以后2D格斗类游戏的发展路线。为了更好的突出人物性格，游戏制作人船水纪孝和其的制作小组经过商议删除了许多始祖街霸中的人物，取而代之的是新加入的角色苏联大汉桑吉尔夫，印度瑜珈大师Dhalsim、中国美女春丽等众多原创角色。游戏不但角色性格鲜明，而且就连手感相比初代的街霸也是大幅度的加强，极具硬派的手感和各角色出招时候的热血配音（CAPCOM很多早期作品全都是自己进行的配音工作）使得街霸II一上市就成为各大街机室投币率最高的格斗游戏。此时的CAPCOM同时一边进行着街霸II的版本升级工作，一边开始他们的街霸首次移植。街霸II发售后的4个月内CAPCOM官方连续3次在财经社发表业绩上升公告，而其中最让CAPCOM意

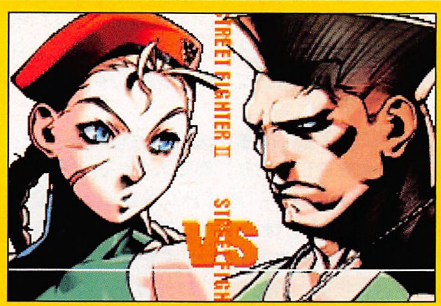




外的就是SFC版本的街霸II竟然在全球取得了634万份以上的好成绩，街霸II使得CAPCOM在格斗领域成为了领头羊，而在当时的格斗市场上则无人可以取代。

曾在各大主机上风光一时的街霸系列，在掌机上可以说是一片暗淡。除了最早的PCE互换掌机PCE－GT较完美地移植了街霸II之外，在以后的掌机上街霸II的移植并不顺利，机能限制了CAPCOM的发挥不得不说是一个遗憾。就这样时间慢慢地过着，掌机业也在不断地变换。11年后GBA发售了，这部号称32位的掌机在首次发布会的演示上就让我们看到了它强大的机能。而在发售不到一个月后在一次游戏演示会里面我们看到了街霸IIX的身影，对于想在掌中好好体验格斗游戏的我们可以说是惊喜万分。同年7月的最后一天众多格斗谜期待已久的街霸IIX终于登场了，从这部作品我们可以看出CAPCOM的移植水准与众多诚意。

游戏移植自94年超级街霸II的最后一作超级街霸IIX，游戏的系统作为街霸II系列的终结作品来说，更为成熟。游戏新加入了4名角色：飞龙、猎鹰、嘉米和杰迪，而系统上不但新加入了必杀槽的设定而且许多角色还加入了新的招式，最明显的就是春丽的气功拳。同时中段技的引入使得街



霸IIX的对战又上升到了一个新的高度，此外被对方抓住后及时按键受身用来减少损伤也成为以后格斗作品的又一个标准。

CAPCOM在移植上根据GBA的机能合理地安排了画面的解析度，所以使得游戏角色在GBA上看起来很舒服。角色选人画面回归到街霸II时代，而且游戏为了突出复苏的这个特点不但重新制作了开场演示，而且还为每一个角色重新绘制了头像，当然每个角色的胜利和结局部分CAPCOM也为战士们配上了最新的插画。

游戏内容也根据掌机的便携性做出的最大的调整，首先就是格斗游戏最重要的按键设定，以往掌机只有两个按键，所以厂商在移植或者制作格斗游戏的时候就不得不根据按键方面来考虑游戏的设计，而GBA设计的4个按键则稍微的解决了厂商移植FTG时因为按键不足而要重新设计的这种困扰。由于街霸II系列采用了6个按键，所以CAPCOM在移植的时候将重脚和重拳分别放在L和R键上，而AB两个按键则根据按键的轻重来判断轻拳重拳，好在可以根据自己所喜爱使用的角色随时随地的调整按键。不过对于一些要求运用所有按键达到高操作的玩家来说GBA本身的硬件不能够符合这种需求也是一种遗憾。同时CAPCOM还人性化地加入了简易出招，使用方法是在游戏过程中按下选择键（会听到一声效果音），之后就可以根据方向键配合拳和脚方便的使用各种招式了，必杀技的使用方法则变成了A＋B。有了这个设定可以让我们在GBA上爽快十足的虐待CPU了。

游戏不但增加了许多新场地（其中美国大兵的场地，在战斗中缓缓上升的一架飞机真的是很有魄力），而且音乐也是以前老版本音乐的重制版。其次游戏在模式上也是完全符合了掌机的便携性，游戏在一开始只有4种模式分别是【街机模式】、【练习模式】、【设定】和【对战模式】，经过vs point的点数积累会逐渐开启剩下的两种隐藏模式【生存模式】和【时间模式】。vspoing点数也就是所谓的对战点数，只要玩家在任何模式中进行对战，就会得到相应的vspoing点数，当这些点数达到一定程度的时候就会逐渐开启隐藏模式。游戏里面的两个隐藏模式的内容也是非常有挑战性的，其中生存模式里面的10－100人连续作战和时间模式里面的VS四大天王、豪鬼、隆肯、all角色连续战都是想挑战耐力和技术玩家的必修关卡。

超级街霸IIX复苏作为CAPCOM的首款GBA格斗作品，同时也是GBA上第一款格斗作品来说，CAPCOM对于这次的移植可以说的上是诚意十足，优秀的手感加上掌机化的游戏设定使得这部作品成为GBA上炙手可热的招牌作品，同时也为CAPCOM以后的向下移植计划做了一个良好的铺垫。

街头霸王ZERO3 UP

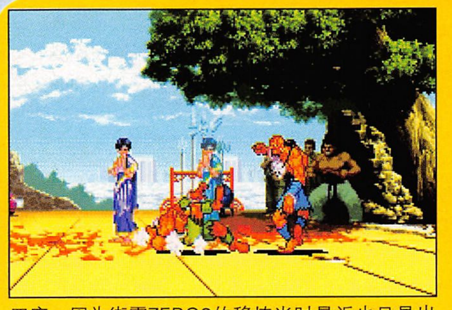
Street Fighter zero upper

●厂商:CAPCOM ●发售日期:2002.09.27
●类型:FTG ●容量：64M ●人数:1—2人
●对应周边:GBA专用对战线 ●宝藏价值:5



CAPCOM在开发完《街霸II》系列之后并没有继续转手开发最新的街霸续作，而是改变风格开发了最新的《街霸ZERO》系列，游戏改变了以往硬派的风格，人物在设定上变得更为卡通化。画风改变之后其次就是为了迎接更快的对战节奏而改变了游戏的手感。同时大幅度强化了连续技和必杀LV槽，人物挑衅也是首次在街霸系列上登场。游戏可选用角色再次增加，街机老玩家们可以在街霸zero系列里面看到一些曾经在始祖街霸里面出场的角色如gen（sfz2）adon（sfz)birdie(sfz)等，当老玩家们看到这些经典角色再度复出的时候是不是很感动呢？与街霸II系列相同的是，CAPCOM在zero的基础上不断的进行进化，一直到98年的zero3之后才正式结束这个系列。然而在整个zero系列中3代也是系统最为成熟的一作。游戏除了在选择角色大幅度增加到30人以上之外，系统也是大幅度加强。不但改变了投技的使用方法还增加了个性鲜明的三种ISM模式X、Z、V，这些内容的加入使得对战变得更加激烈。

早在2001年下旬的时候CAPCOM就放出了街霸zero3移植到GBA上的消息，消息一出立刻震惊



四座。因为街霸ZERO3的移植当时最近也只是出现在PS和SS上，如今要移植到GBA上不知道会是什么样的效果，不过CAPCOM在移植过程中不断的放出游戏效果视频，虽然当时没有背景音乐，但是光从视频上看手感竟然在还原度上能达到街机80%的水准，玩家们不由得更加期待起这个游戏来。

终于经过最后一番测试之后街霸zero3带着副标题upper在9月底来到我们面前，玩到之后不由得再次对CAPCOM的高品质移植一赞再赞，游戏的移植程度相比家用机版本也是毫不逊色。游戏根据容量的关系取消原作开场、缩减了一部分语音，相应角色的背景音乐也是重新制作（至于效果嘛……）。不过这些都已经不重要了，重要的是全球大受好评的zero系列最高杰作如今已经能够让我们在手掌中好好体验了。游戏的三种系统一个不少的还原在gba版中，对于一些初次接触zero3的玩家来说，游戏上手难度会很高，因为系统显得过于复杂。三种不同的ISM各有千秋，同时大量的游戏专有名词如SC（街霸IIX开始出现的系统能够让玩家在落魄的局势下一发扭转）、ZC（zero时代开始的首创招式，意思就是在被对手狂攻的时候能够避开对手并及时逃走消耗一个LV槽，X模式下除外）、GC（防御崩坏系统，在zero3中首次出现，由于防御槽的加入使得玩家不能够一味的防守，因为当GC出现后被动防守的玩家会进入一段短暂的防御不能状态，不但能够遭到对手的连续攻击同时也减少一部分防御槽使得对局状态变得更加不利）、受身（在ZERO3中大幅度强化，分为空中受身和地上受身，受身的加入就是为了防止，遭到追打而什么时候该受身也是玩家所需要掌握的技巧）、打击无效化（双方同时攻击打中之后根据特殊情况并不会造成相杀，而是角色身体出现红光同时抵消伤害）等加入其中，在GBA上我们仍然可以使用这些技巧，甚至就连ARC版中的一些BUG技也可以使用，由此可见移植程度之高。

同时CAPCOM在保留PS版中的几位新角色的基础上还为此次的GBA版新加入了三名角色，他们分别是来自快打旋风2中的女忍者真希，从始祖街霸I中复活的棍术达人EAGLE，始祖街霸元老头的孙子阴这些人物的加入再次丰满了zero3，使得游戏变的更加完美。

CAPCOM根据街霸IIX复苏的移植经验，强化了隐藏要素的出现方法，隐藏人物的出现需要使用不同的角色通关，隐藏模式的出现则是需要完成对应模式的特定项目。而zero2初次出现的2V1、1V2的游戏模式也变成单独模式保留其中。在按键上则强化了GBA版本的设定，取消了靠按键轻重分辨轻重拳，改成了根据L＋A类似的组合键来使用拳脚。同时简化出招也必不可少的保留在内，一切就是为了让GBA上zero3的对战变得更加顺畅，虽然CAPCOM在按键方面根据GBA的情况做了相应的改善，但是由于GBA本体硬件的限制，使得想要在GBA上打出一些高难度的OC连技也变成了一件不太可能的事情。



要说这个版本唯一让人遗憾的地方就是取消在PS版中大受好评的世界巡回模式（也就是角色育成模式），不过能够在掌机上玩到如此神形俱备的ZERO3我们能够要求什么呢？对于CAPCOM的高品质移植也让我们看到了CAPCOM对待任何游戏的制作态度，同时这款作品也是GBA上面C社格斗的完结篇。

快打旋风one

Final Fight One

- 厂商：CAPCOM
- 发售日期：2001年
- 类型：ACT
- 容量：32M
- 人数：1—2人
- 对应周边：GBA专用对战线
- 宝藏价值：5

无人不知无人不晓的CAPCOM早期经典街机作品，此作品奠定了以后2DACT游戏的发展路线。

初代街霸完成后，原班人马开始继续着手续作的开发，就这样新作品STREET FIGHTER89逐渐的完成了，不过船水小组似乎并不满意这次开发的作品，所以将这款作品变成了一款动作游戏也就是当时火爆异常的FINAL FIGHT，同时制作小组推翻所有的设定，本着对战的理念完成了当时



红遍一时的STREET FIGHTER2，这就是我们国内俗称快打旋风的出生过程。

每关关底独特的BOSS战加上游戏的硬派手感，配合到现在听起来仍然让人热血沸腾的音效使得这部作品成为当时的ACT皇帝。游戏最为鲜明的就是3种不同类型的角色，忍者凯、用力量镇压邪恶的市长哈格和他的女婿科迪。同时这三种不同的角色还有各自最拿手的武器，例如哈格市长的铁管、忍者凯的忍刀以及科迪的匕首（真是符合他们三个人的身份啊^_^）。此外游戏能完整的使出一系列的固定招式也是在当时绝无仅有的设定。

而就在GBA出现的时候，Final Fight也带着全新的名字来到我们手中，游戏并不是根据ARC的原版所移植的，而是综合了SFC上的凯篇和科迪篇。这点我想老玩家们从一开始的demo剧情中就应该了解到了吧^_^。按照CAPCOM的移植惯例来说不可能原原本本的照搬一部作品，它一定会在里面新加入许多全新的要素给予玩家惊喜。在游戏的选人界面中如果玩家继续从哈格市长那里向右移动的话就会进入隐藏角色的选择，初始的时候是两个？不过背景上面的“ZERO”字样已经向我们透漏了这个秘密。随着游戏的进行，根据隐藏要素的设定，玩家就可以在隐藏角色界面内选择ZERO角色。虽然这些角色并没有加入全新的招式，但是却让人反复进行游戏的欲望大增。在关底根据使用角色的不同与BOSS的对话的内容也不一样，当使用zero角色和BOSS对话的时候又是一种不同的效果。原来ZERO的凯与科迪竟然回到了过去，重新经历了一次自己89年在犯罪都市时所发生的故事。

游戏同样根据掌机的性能加入了一些隐藏要素，要是想更加方便的在GBA上进行游戏的话，就要努力的将隐藏要素——“打出”，在使用任意角色通关一遍之后就会立刻开启第一个隐藏要素，使用Zero Guy,同时隐藏要素出现方法详细的在选项中给予说明，那就是只要打倒一定数量的敌人就可以获得相应的奖励，这些隐藏要素分别是：打倒50人——使用ZERO角色 GUY；打倒200人——可以设定人物个数到9个；打倒500人——可以使用ZERO CODY；打倒800人——选择关卡；打倒1300人——人物颜色选择；打倒2000人——按住拳键时会连击（最实用的隐藏要素）。

游戏在画面素质上完全超越SFC版，而且同屏人数在最高难度superhard模式下最高可以同时出现6人，这一点即使相比街机版也是毫不逊色。游戏中的BUG技：靠改变方向而中断攻击的摆拳系统也照样原封不动的还原在游戏中（不过刚开始玩的时候还真是够心痛按键的，直到杀到2000人出现连击秘笈的时候才松了一口气）。

第一次使用角色通过全部关卡后看到只加入了新人物而没有加入新的关卡不免觉得有些遗憾，但是重新绘制的角色插画和新加入的故事情节让Final Fight在GBA上重生变得更有意义也变得更加的完美。

插入卡带后打开电源最先出现的是由森气楼大师为这部作品重新绘制的封面，不由得让人感觉FF又重新回到了我们面前。进入游戏后看着熟悉的关卡，全新加入的角色以及能够联机对战的设定，仿佛过去的时光倒流，让我们重新回到了当年奋战街机的时代。这时感觉能够拥有一台GBA真好。而在GBA游戏的初期CAPCOM就为我们带来了这么优秀的ARC精品，怎么能够不叫我们感动。

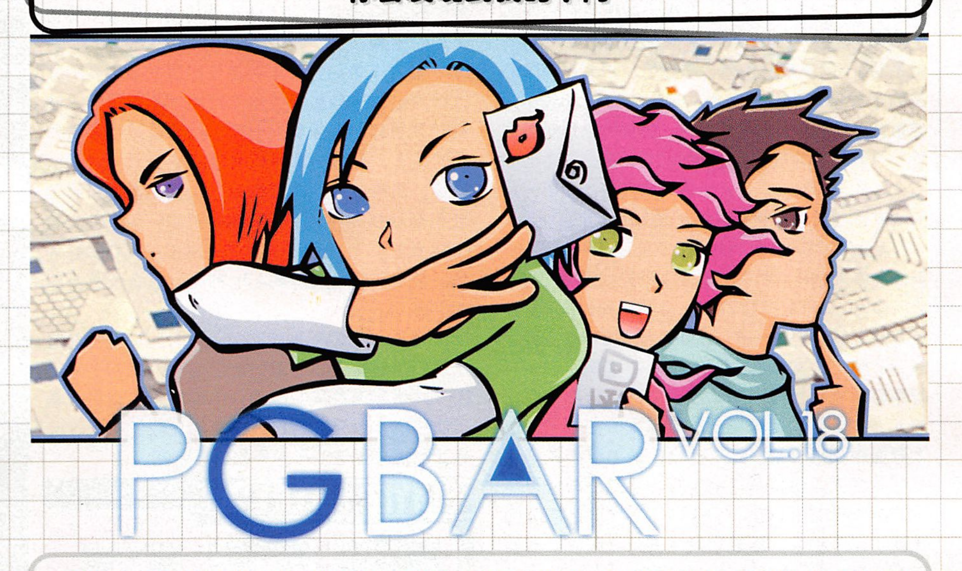
尾篇：人们都喜欢回忆，因为回忆有时能够让我们想起快乐。带着这份回忆我们来到了寻宝团一同追寻埋藏在GBA海洋中的财宝，现在收帆了伙伴们，今天打捞已经结束。让我们一同返回寻宝团去分享这些得来不易的珍宝吧。





也许我的确是个倔强的人
不喜欢一成不变的风格
PG BAR迎来了她的第二次改版
这对你和我都是不同寻常

偶然经过的你
或许可以停下匆匆的脚步
再一次看那个熟悉的面孔
你会发现到我的不同



★搬家了，PG BAR终于“回归”到它在杂志上的正统位置。虽然不能继续“强占”杂志的中央地带，但小枫却比较喜欢现在这个比较靠后的位置。大家能在看完杂志绝大部分的内容后，到BAR休息调侃一下，也是件不错的事吧。

★小枫算是兑现了上期杂志中对读者的承诺，新一期的杂志PG BAR迎来了它的第二次改版。不仅仅是BAR，其实读者如果细心观察的话，就会发现杂志在许多地方都进行了调整。一本半月刊的杂志，制作周期非常紧张，但在众小编的努力下，不仅完成了烦琐的改版工作，杂志还算是按时上市了。大家这样的拼命，不为别的，只是想让读者看到最好的杂志。希望大家还能多提意见，让我们的杂志进步得更快！

★再把话题说回到这期的BAR上，既然搬家了，这“家”里的“东西”自然要有些变化。因为新开了“PG总动员”这个栏目，所以以后BAR基本上就成为我小枫一个人的天下了！（哇哈哈！邪恶的笑！）但同时，这又给我增添了小小的压力。因为有竞争了嘛！至少在人气上，BAR是绝对不能输给“PG总动员”的。从这期BAR开始，将撤消掉编者手札（其他的众小编都去“PG总动员”里去折腾了），《PG女生帮》与《任性贴图区》将独立化，并且增加陈维宇同学的原创连载漫画《枫宇传说》。其实这部漫画我早就想登了，一直没有找到合适的机会罢了。正好通过这次改版的调整，给它放上来，希望大家能够喜欢吧！

闲聊町

最“关心”小枫的读者

知道小枫你有GF，所以祝你早日完婚，（请按此地址寄喜糖一份、结婚照一张！啊里嘎多！）早生贵子喔！（江苏苏州 钱坤）

枫：你咋跟我妈说的一样呢……

枫哥，如果你真的进了笼子的话（关于笼子的典故请参见62期PGBAR），我肯定会到现场光临的。我为人善良，不喜欢流血事件，我就带几斤西红柿去就行了。如果换是别人的话可能放几只召唤兽去“伺候”大哥您了。（汕头 海鹏）

枫：哼哼，那谁早被我降服了！再者说，放召唤兽好啊，那样的话动物园又多了好几种可以参观的稀罕生物。（话外音：赶紧给我洗衣服去！！枫：遵命老婆大人！）

倒霉二人组

上期的PG BAR里又提到了《神游的决心》，神游那种精神让我十分感动，所以我在第一时间购买了一台iDSL。可是我说要买后，老板竟然在我毫无反应的情况下把机子给刷了！关键是他还不给我换新的！（安徽马鞍山 郭翌豪）

枫：那个老板既然那么爱“刷”，下次让他帮你刷刷鞋吧！（背景音乐：喜唰唰、喜唰唰……）

外甥放暑假把我的神游机、PS2、iDS都拿走了。可是没有想到的事情发生了，神游机B键没有弹性了；PS2两只手柄完全没用了；iDS他说他要了，不肯还我！（江苏张家港 许春虎）

枫：真不知道你外甥是玩游戏机，还是“吃”游戏机啊……

楼上那两位你们看看啥叫真正的关心！

我十分想见岚枫兄、剑纹兄和翔武兄，他们就是我的心中偶像！（呕像？！）昨晚我做了一个梦，梦到小枫哥给我寄了一封信。当时我高兴得都笑了起来（我家人说的）。结果起来后什么都没有，哎！！（地球亚洲中国安徽…… 宋柏文）

枫：给你的留言登到杂志上了，算是小枫对你梦里傻笑的一点弥补吧。记得回头买点安眠药啊，别看了这个以后光知道笑，连觉都睡不着了。（猛然间看到你写的地址结果我喷了……）

我觉得PG就好比是一个“家”，而我们这些游戏迷则是这个“家”的成员。让我们一起来感受一下“家”的温暖吧！（浙江乐清 杨志杰）

枫：欢迎回“家”！（お归りなさい）

因为只剩最后两条就把它们归到一个框框里了……

终于在暑假结束前拿起了笔，写后发现由于假期将青春献给了掌机、睡觉、做白日梦和玩电脑。本人写字能力已经回归到小学三年级水平，像“魔”字，居然不会写？！幸好本期杂志有《极魔界村》的攻略算是救了我一命。（哇！好累啊，不过字写得也太臭了，回去练字中）（陕西西安 郭豪禹）

枫：我觉得应该先替你感谢下制作《极魔界村》攻略的剑某；再替你们语文老师“抽”你一顿！

小枫，如果一头狮子在追你，你会选择跑得比它慢、比它快，还是一样快？（慢就是禽兽不如，快就比禽兽还禽兽，一样的话就是正宗的禽兽！）（江苏常州 林磊）

枫：我敢说楼上的郭读者现在肯定不会写禽兽的“禽”！

PG是我好领导，
她的FANS真不少。
急到书市把她找，
寻觅半天遇不到。
借问BOSS何时到，
BOSS答曰：“卖光了！”
——沈阳 王大维

不知小枫有没有听过Alizee的歌？这几天在同学的推荐下听了几首，很好听！还看了几段MTV，人也是非常漂漂的。希望小枫听一下，一定会缓解您的工作压力！（河北保定 张翼琨）

枫：感谢张读者的推荐，我在网上找了她首张专辑的几首代表歌听了下，很不错。正巧深夜赶稿，一下感觉轻松了不少。后来查了下美女的资料，发现她竟然比小枫还小？！（外表根本看不出来）。不过她跟我都是狮子座的，喜欢！



（从本期PG BAR开始，将针对隔期回函卡上的调查内容进行专题讨论，广大读者尽量将自己的意见通过回函卡反馈给我们，希望大家都能够多多参与！）

62期开始，杂志中增加了许多小的个性栏目，相信大家都已经都看过了吧。针对这些小栏目，小枫特意在回函卡中做了读者调查，许多热心读者都发表了自己的看法。这其中有不少人都表示出支持和鼓励；当然，也肯定会有人不喜欢。那么我们不妨一起看看大家对这些栏目都有怎样的想法呢？

○对栏目表示肯定的读者：

◆我觉得非常好，较以前充实许多，再多加一些插画就好了。（？？？ 胡文）

◆去掉了几个繁琐的栏目，新增的栏目使用性大大增加，加油！（四川南充 赵栋）

◆栏目有创意，超出了想像，内容不错继续坚持！（天津 秦嘉庆）

◆非常棒，就是篇幅少了点，看起来不过瘾。（重庆 陈然）

◆新增加了许多栏目，而且很好看，可见编辑们的用心良苦啊！（上海 郭成）

×对新加栏目不抱好感的读者：

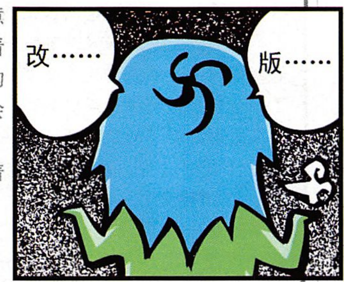
●我希望少一些非游戏的东西。（湖北武汉 罗俊）

●感觉没必要列举这些游戏公司的最新作品，除非特别值得关注的。（上海 陈翔）

●无趣、乏味！对玩家游戏过程中无任何帮助。（甘肃兰州 张闻江）

●我觉得“高达的黑历史”做得非常好，“RPG乐园”与“机战天空”还可以，其它的就不太好了。没有什么新意。可以每期介绍一个公司的经典游戏，还是不要在里面介绍新作了，放在前面的新作速报中好了。或者可以介绍公司的发展史，这样我们还可以了解一些游戏以外的东西，可读性也比较高。

小枫总结：其实从回函上读者的整体反应上来看，大概有8成左右的读者都是对新栏目比较欣赏的。虽然也有部分读者提出了自己的批评意见，但总得来说新的小专区效果还算不错。当然，大家的意见我们都有看到，在以后的杂志中一定会尽量去改进的。大家一起等着瞧好吧！



犄角旮旯 岚枫的小屋



虽然是一张在网络上流畅很久的“老”图了，但是小枫还是放出来跟大家分享一下，实在是太可爱了！

编辑部流行“键盘控”

自从木头不知道从哪儿以99元的超低价格买到当年罗技生产的《FF11》专用控制器（包括键盘和手柄两部分）后，编辑部内一时间引起了不小的骚动。电软/掌机迷的众小编中先后也有三个人也跟风购买，作为FF饭的小枫怎么可能错过这样的好东西！拿到东西后回到电脑前立刻就把之前的破键盘扔到了一边。装上这个后，可以一边打字，一边用手柄转接器接到PC上玩模拟器。真是两不耽误，美死我了！





小枫多年以来收藏的珍品

为了制作KONAMI专区中的心跳人物分析，小枫又将自己珍藏多年这张PS正版盘找了出来。仔细想想这已经是一款九年前的游戏了。如今拿在手中仍然能够依稀的回忆起当年的感动。虽然说业界在发展，游戏主机也在不断更新换代。但是曾经带给自己感动过的游戏是永远都不会忘记的。

安徽淮南 陈皓博

岚枫啊！我要批评你两句了！《PG》也太不努力了啊！《FF3DS》居然要推迟到63期才出，可等苦了我啊！不过看在要出FF3DS完全攻略本的份上，我这次就原谅你了，不过下次可不能这样了！加油啊！！

枫：我冤枉啊我！其实在62期的回函中，很多读者都抱怨为什么没有在当期第一时间就放上《FF3DS》的攻略。其实我们也实在没有办法，现在的《PG》虽然已经是半月刊了，但是在时效性上依然无法与网络相比。《FF3DS》出来的时候，编辑部内正巧在62期制作的最后一天，所有的内容都做好了，根本没有时间也没有页码来做《FF3DS》的相关内容。而且编辑部内也一早就决定要以攻略本的形式制作《FF3DS》的攻略，只是没有想到游戏会出来得这么早。这里小枫代表众小编向像陈读者这样没有第一时间看到攻略的读者道歉了，希望63期的合订攻略本你们还能满意。

云南安宁 代金龙

小枫，你会支持我吗？班上的同学们都说我不爱国。整天买日货，还扬言要把我的日产GBA当众销毁；《火影》单行本漫画要借人看都弄得像特务接头似的！但我不恨他们，我也不会放弃。因为I have a Dream，我希望有一天能走在东京的大街上，看到一群日本小孩手上捧着的漫画印的是Made in China的标志！

枫：GBA本来就都是国产的，任氏乃至所有家用机掌机，生产线都是被设置在国内的。不信看看你的GBA背后，是不是印的是Made in China。

现在的小孩，真是不知道在想些什么。与其做那些根本无关痛痒的事情，不如好好想想如何能在自己的学业上取得一些成绩。现在都什么年代了，好的东西就是要吸取。先把自己管好了，再去关心别人吧。中国从来不缺乏人才，关键是这些人才是不是真的能够创造价值。如果真的想要祖国富强，那每个人就要从自己的小事做起。单纯的销毁日货，那根本不是问题，真正把国货做好、做强，那才是正道！

天津 刘春煦

那个……我是个新手，但是请不要鄙视我啊！

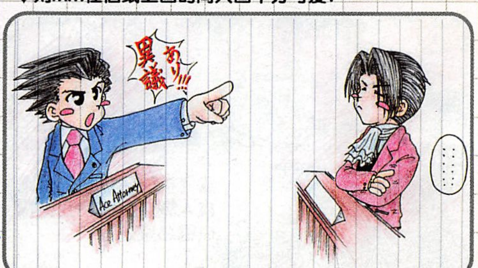
我的同桌有个GBA，我接触的游戏就是从那里开始的。他还买《掌机迷》和《电软》，我就是从《电软》里了解到这本杂志的。当时……只看了动漫相关的部分……所以很崇拜凌小路前辈……

我很关心《逆转4》的情况，为了它我才买的杂志。但是……没有……小编们可以透露一点游戏的发售日和人设剧情什么的吗？听说主角换了……

枫：看来刘MM不仅是个新读者，还是个资深的日本动漫迷啊！不过以后注意哦，写中文时不要用日文的标点符号，这样的习惯并不太好。喜好日本文化没什么错，但是该用的时候就用，不该用的时候就免了吧。再扯远点，那日文不也是从中文演变过来的吗？

60期时我们做过《逆转4》的介绍，主人公被换成叫做王泥喜法介的新人，游戏的发售日未定，刘MM如果关注这款游戏的话以后就要多买我们的杂志哦！

↓刘MM在信纸上画的同人画十分可爱！



漫画作者自我介绍

小枫！我又一次的来了！还记得我吗？

大家好！我是53期被通缉的陈维宇！（父母乱入：这孩子又犯什么事了？）以下看到的就是我的漫画《枫宇传说》。这部漫画是我用毕生所学，精心烹制！色香味俱全！薄皮大馅！保证没苏丹红！（枫：找扁呀！说漫画呢，还是说包子呢？）明白！我就不"枫"言"枫"语了！（枫：小子！我知道你骂我呢！）最后，我希望读者支持我！就算不支持我也要支持PGBAR！不支持PGBAR也要支持小枫吗！不支持小枫也要支持PG吗！不支持PG也……（枫：打——住！怎么你最后废话怎么多！）宇宙爆炸汗！是呀！那我就不说废话了！读者大人看漫画吧！（枫打电话状："喂！是太平精神病院吗？这有个叫陈维宇的犯病了……）


枫宇传说
VOL.1
编绘：陈维宇
岚枫
陈维宇


终于到北京了，我的最新画稿要亲自给小枫看看。


北京人真热情！来了就招待我洗热水澡！


怎么突然这么烫了！




怎么突然这么烫了！


我飞机做错了！怎么跑食人族这来了！我得快点跑北京去了！


北京 PG编辑部
枫宇传说
什么破游戏！也太难了吧！


北京！PG！我来了！呀呀呀——
嗖

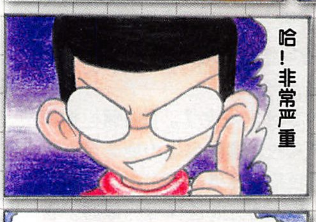

你……你是谁呀！
小枫！看我的画稿。


我就是被称为避邪之王、伪相声演员、光棍协会会长的“大白唬”陈维宇！！


好画稿!!


放在边角栏吧，也就这等级！


小枫你就说刊不刊登吧，这件事很重要！而且，是非常重要！
用得着这么严重吗？刊登了！


哈！非常严重


小子你搞什么鬼呀?
去了你就知道了！


小枫他……


NDSL……它怎么飞起来了！

小枫走了好！NDSL是我的了！（阴笑）
小枫再见!


飞月！我打过你,我咒死你!
别冲动。

未完待续……



名：婧
昵称：银溪skywing、天天
年龄：17
爱好：游戏、看书、架子鼓、吉他、篮球、足球（世界杯万岁）
喜欢的游戏角色：苍真、塞思、拉切尔、黑魔导、超能女皇、柳婵凤



世界杯的余热似乎还没过去（对我来说），经常想起半夜起来看德国比赛的情景（我是德国球迷哦），呵呵。进入正题吧！

最早接触游戏是在PC上，那时还在小学。后来认识了GB，对这种可以玩《口袋》的小小游戏机充满向往。初二时终于有了自己的GBA，于是乎就是打机、打机、再打机……真是爽啊！也是在这个过程中认识了《PG》，并被其“俘虏”。初四中考后，买了NDS，但那个大暑假基本全献给《圣魔》了。（掉了N次档，555……痛苦啊！可恶的D烧录……）而现在则是没钱买DS烧录卡了，所以我用DS玩的基本都是GBA游戏。暴殄天物啊！阿弥陀佛，而现在掌机更新的好快啊，iDSL都出了，无限口水啊……

喜欢RPG，喜欢的游戏也很多，也不只限于RPG。《口袋》、《黄太》、《牧场》、《露娜》、《火纹》、《机战》、《恶魔城》……记得初四有段疯狂的日子，借了同学的SP，每晚在宿舍都躲在被子里玩到凌晨。尤其是有段时间玩《晓月》，更是每晚都奋战到两三点。真叫一个天昏地暗。笑！那段日子真是难忘啊。不过初四下半学期及时“收手”，没耽误中考。也舒心地继续了以后的游戏生活……

说一件天天的糗事吧^_^，高一时偶然发现自己的头发淋湿后再甩一甩，特像苍真觉醒后的发型。于是就不时在死党面前自称苍真，有天和死党一起上楼，我又自我陶醉状地说“我是苍真”，话音刚落就被台阶绊了一下差点摔倒。死党暴笑不止，说我就是个摔下楼的苍真，唉，衰……

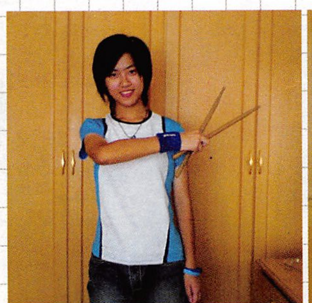
玩掌机时和朋友一起，共同分享游戏，其实是一件很快乐的事。不要因为玩游戏而忽略了身边的人哦。在此感谢曾经陪我经营牧场，陪我追求艾利的闪闪！

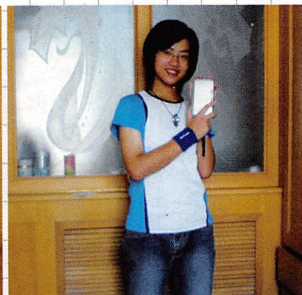
其实每个玩家都有自己的游戏经历，过程不同，但都是值得珍惜的记忆。游戏是要用心去品味。

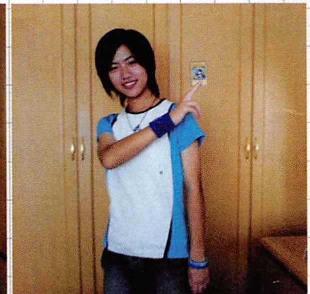
呼，删删改改，终于写完了。N遍啊！抓狂了。本来想写恶搞文的，顺便也小小地恶搞一下某枫（岚枫：我，我招谁惹谁了我？），可又担心写不好……T_T于是就写成这样啦。最后，祝《PG》，PGBAR和“女生帮”越办越好！

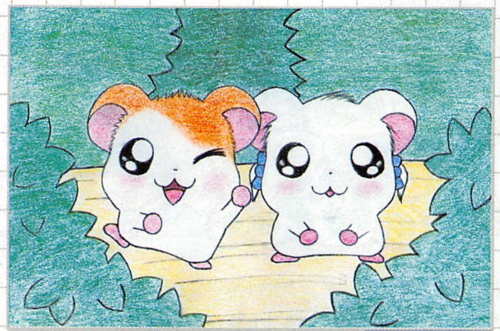
游戏是个好东西！

最后一句，我十分佩服绫小路！



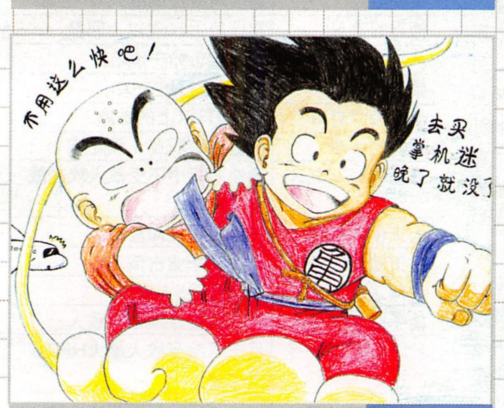






笑，这次的画稿尺寸刚好哟，彩色铅笔的上色仍然像上次一样恰到好处，看起来非常舒服。

哈尔滨市
马薇



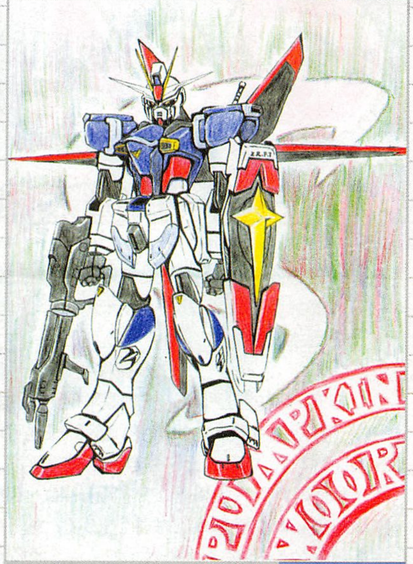
好生动的场面，背景里的那架飞机的反应是画龙点睛之笔哦！

河北承德
李纵横



画功需要再提高一点，人物线条需要画的更准确，背景的处理手法也需要提高一点哟。

重庆市
唐之杰



本期TOP1啦，很长时间都没有收到机器人的画稿了。

广西大新
梁楠苑



背景的上色有点杂乱了，其它的都不错啦。

辽宁大连
果冻

进入秋季之后编辑部办公室和美编办公室之间的走廊就好似回归线，我们办公室是温带地区，美编办公室是热带地区，尤其到了下午之后温度差更明显，导致现在仍然离不了空调。在此友情提醒各位朋友们，秋季天气变化剧烈，大家要及时增减衣物，以防感冒哟！之前图区TOP1的奖品某枫已经全部发出，请各位注意查收。

Q&A 问答无双

你的问题
也是大家的问题



关于游戏的一切问题彻底解答



我想买一个PSP，那种PSP性能上较好，而且价钱适当？市场上行情如何？如何区别水货呢？

（广东省梅州市 陈怡锴）

目前PSP就分两种，一种是1.5版的机器，另外一种就是高版本的机器。1.5版的机器可以玩ISO、模拟器，以及运行一些自制的软件程序。另外一种就是高版本的机器，只能玩UMD。目前可降级的高版本机器基本都被降到1.5了，剩下的就是高版本的新机器了。价钱方面，1.5的价格在1600左右，2.71的机器大概在1300左右。国内没有代理，所以都是水货。



我买了一个M3在DS上专用的烧录卡，玩《愿为你而死》经常黑屏，后来波及到其他游戏，关机再启动就卡在载入中或自动存档的画面，是烧录卡的毛病，还是MINISD卡坏了，怎么解决啊？

（辽宁省辽阳市 王跃云）

具体我没有碰到过类似的情况，你可以到游戏店或者朋友那里借一张好用的MINISD卡重新烧录一次试下。如果正常说明就是存储卡的问题。还不好使的话，就联系厂商，把M3返送回去维修吧。



GBA《皇家骑士团外传》的各种纹章如何入手？

（上海市黄浦区 何怡翔）

勋章	取得方法
アニマルハンター	杀掉5个以上魔兽
エクソシスト	净化5个以上不死系
皆传之书	连续回避3次物理攻击
カリスマ	STR INT AGI超过350
骑士之证	不间断使用非背后攻击15次
鬼神	邻近攻击200次并给于伤害
狂战士	物理攻击一击击倒敌人
贤者之石	范围魔法同时击倒2个敌人

勋章	取得方法
小恶魔のささやき	女性说得男性成功
护身的心得	反击时给敌人比普通攻击高的伤害
实战经验	通信对战击倒敌人
神界的言灵	累计使用20次以上回复
スナイパー	投射攻击命中5次
精锐之镖	2人以下打过一关
圣龙のウロコ	杀掉5只以上的龙族
圣龙的纹章	转过全部职业（限龙族）
战场のジンクス	通信对战中不受敌人攻击战斗结束
大天使の羽根	一旦死亡立即复活
堕天使的嘲笑	圣职系职业击倒3人
调停之理	成功说得5人以上
徒手空拳	不装装备直接击倒敌人
ドン・キ・ホーテ	反击时给予敌人最大HP2/3的伤害
ハリボテ勇者	训练等级合计20以上
百人长	一人击倒全部敌人
物欲的权化	得到埋到或掉落5回以上
ブラッドクロス	杀25人以上
ブルペンエース	训练中20人以上击倒
ブロークンハート	男性说得女性失败10回
文武の夸り	物理魔法攻击两用杀掉4个人
ミラクル	濒死状态攻击回避
勇者の兆し	通信对战满足胜利条件
ランサー	贯通攻击给予两个人伤害
リプルの纹章	转过全部职业（限女性）
轮回转生	用リーンカーネイト给不死系转生
レリクスの纹章	转过全部职业（限男性）



《圣魔光石》里的支援有什么用啊？能具体说一下吗？还有，是不是三只飞马或两只飞马一只翼龙在一起就能发动三角攻击啊？

（河北省 王志远）

有支援的人物只要在相临的3格内，就能享受到对方给予的支援效果，效果视支援等级与双方属性而定。能通过支援得到的能力为：攻击、

防御、回避、命中、必杀、必杀回避。

三角攻击的条件是：3只天马与敌人临近，并由其中任意一只天马发动攻击就能发动，效果为攻击必中必杀。其中一只天马也能更换成翼龙,不过三角攻击必须由翼龙发动，受到了一定的局限性。

（Alucard）



1、在《口袋妖怪 金/银/水晶》中，三种安隆怎么抓？我知道先到遗迹拼图，但拼好后按START就会变成原始图块了，拼好后需要按什么键？要怎么开启？雪拉比收集完200个图鉴后才能抓吗？水晶里时间叫囊怎么获得？

2、另外，我抓的精灵图鉴是加了，但把它放入PC的电脑中后过一会就消失了，这是什么原因？

（苏州省徐州 孙毅）

1、拼好否会自动完成，没有完成就是拼错了。按start是复原当然不行。不是，一开始就可以抓，但需要有满足条件的中文版水晶卡带或者rom（只有部分有）。 2、是精灵消失还是图鉴消失？但这2种情况似乎都不可能发生。

（皮卡秋）



1、为何SC-CF进不了NDS模式，只可以识别GBA文件呢？

2、最近《快乐足球》把我迷住了，用LINK2 256烧了玩，可有一天我没去碰，到了晚上再试时只有右下角的EDIY STUDIO，按任何键都无效，难道真坏了吗？

（上海市闽行区 陈张伟）

1、可能是你SC卡的内核比较低，进入NDS模式要按住XYAB四键。

2、重新插拔下卡带，如果无效，可能就是卡带坏了。



听说烧录卡是按着原游戏的1/8大小算，对吗？这对游戏有影响吗？

（四川省成都市 伍茂月）

因为游戏的容量单位是Mb，这里的b是bit。一般存储设备的容量是MB，B是BYTE。BYTE是bit的8倍。像EZ2 256M就是Mb，而SD卡这些的就是MB。这对游戏没任何影响。



为什么我的M3 MINI SDP在烧FF3时没问题，可进游戏便白屏，这是为什么？我问别人，他说是内核不够新，可是我刚下了C26内核，是不是MA GAME MANAGER的问题？我用的V24，可其他游戏就可以玩，为什么？

（苏立德）

使用安全模式重新烧录一下，一定可以运行的。



GBA的网球王子怎么用必杀球啊，总看对手发必杀真不爽啊？

每个人物的必杀球都不一样的，使用是按L+R+A或L+R+B，必杀分发球、回球等，例如在回球必杀中有一般回球和回对手高球的，人物闪光的时候可以使用必杀。



《马里奥赛车DS》中我把MISSION模式隐藏关卡打通后，播放了一段制作人员名单，但没有字幕和音乐，只有马里奥开着车,而且最后只能用关机回到主菜单，请问这是不是卡带的问题，还是都这样？

（北京市朝阳区 王利民）

出现这种情况应该是卡带有问题了，通常都是打通后存档，回到标题画面。

包打听

Q：62期：《马里奥64DS》中，瓦里奥门旁边的白框门是做什么的，里面有什么？
（辽宁省北宁市 张迪）

A：《马里奥64DS》中，瓦里奥门旁边的白框门里有一个威力星。随着游戏进度发展，就会出现闪闪发光的兔子，全抓住的话就能得到开门钥匙了。
（上海市浦东新区 奚春海）

Q：《赛尔达传说 不可思议的帽子》中，在刚开始拿大地元素的那个迷宫中，有间房间里的有一个宝箱我不知道怎么拿，就是使宝箱出现的机关被坛子围着，当把坛子推上机关时，箱子出现，可它被烛台围着，我不知道怎么过去开宝箱。试过很多方法都不行，希望能帮我解决。
（江苏省无锡市 严春）

Q：《GTA 自由都市故事》我第一个城区去V地接的任务都完成了，只剩下了J、C两地，该怎么办？
（福建省平潭县 翁捷）



翔武：貌似你上次明明就预告本期要以“夜宴”为标题的，你这人说话都不带算数的吗？
绫小路：我是那种安守本分说到做到勤恳务实一到出刊前期就忙得不可开交四处求作者按时交稿的老实人吗？
翔武：-_-b 你到底在冷嘲热讽谁啊——还有，好好的又剽窃人家金庸的小说标题做什么？
绫小路：首先，我只是在很贴合主题地在认真阐述一个标题；其次，你没看到我用了“新”这个定语了吗？就像“新白娘子传奇”一样，这个“新”代表着我已经赋予了这个标题以新生……
翔武：能厚着脸皮说出这么冠冕堂皇的话来的人，除了你还真是不多见了。
绫小路：最后，“流星蝴蝶剑”是古龙的，不是金庸的，你这笨蛋。
翔武：-_-+

在和月伸宏正式出道之前，“明治”这个词对于大多数的国内学生来说，充其量也就是中学历史期末考试的单选题里会出现的时代名词，其后缀无非是与“维新”联系在一起的，要指望题目里多一点关于新撰组的各位如何美型地斩杀对手的问答，冲田的女性粉丝们只怕要满怀热血地失望在没有发烧到大脑烧坏的历史课老师笔下了。

这种点到为止的日本近代史教学，十分古板地将学生们对于日本的历史变迁，错误地停留在“织田信长死后，明治维新到来”的时代断层跳跃印象上——还多亏了KOEI，没有《信长野望》系列的



教导，只怕这织田信长跟森兰丸的暧昧关系至今也没多少人会晓得。（那边的同人女，你们又开始兴奋个什么劲？！）

于是当某个刚从7-11便利店里买东西回来的小朋友，手拿着一块“明治巧克力”津津有味地在啃的时候，没见过市面的一票历史考试90分以上获得者，八成又要开始大惊小怪地咋呼着“都过保质期两个多世纪了，还吃！”，每到这个时候，其实我是多么地想冲出来大喊一句“你可知道相乐左之助嘴里不叼鱼刺改叼旺旺黑白配是多么地帅气啊”，然而理智的火焰一次又一次地告诉我，我将“圈地运动”理解为城市住宅区开发扩张过度新兴楼盘无法满足买房者需要已经是足够丢脸的事情了，我又有什么资格去顶撞那位穿着花衬衫戴着黑框眼镜的马尾辫历史课代表呢？

还好和月伸宏来了。还好。

这个师从于小田健的漫画家，自己正式宣布出道后，一出手便是继承了师傅风貌的大作品。那穿着红色和服的十字刀疤男子第一次登场的时候，看过《木偶师侦探左近》的读者无一例外地都错以为那木偶被赋予了生命，新的惊悚漫画疯狂来袭。

事实上尽管画风多少有着点一衣带水的嫌疑，

和月伸宏的高明之处却在于不仅“借用”了师傅创造出来的美少年（木偶），更让这个美少年在微笑哦哟螺旋眼迷人胸膛了整整一卷漫画的篇幅之后，才揭露出了“其实他已经30岁了”的残酷现实——美少年瞬间被打回原形，美中年的身份不得不让我们椎心刺骨地喊上一声：绯村……大叔……那边厢早有接受不了打击的少女躲在墙角擦泪了。由此我们对于和月本人企图潜移默化地把所有罗莉控御姐控正太控转化成大叔控的做法，表示严重的不屑。

绯村剑心就这么在一片祥和加喧闹中，以一个落魄浪人的身份堂堂登场。直到他轻易地从配剑警官手中救下神谷薰的时候，所有人对于他的认知也不过是一句“他是个红发的三等残疾剑客”罢了——脸上被划了那么大的刀疤，如果不是因为有“主人公”的光环加特别属性罩着，换成常人早就溃烂得触目惊心了。偶尔会有一些作者故意安排的剧透人员，时不时地透露出一两句“他以前是名震江湖的刽子手”之类可有可无的谣言，但给读者留下的印象，无非也就是当初在听到“湘北队安西教练以前被称为白发鬼”一样的小小惊讶。但这惊讶毕竟是不长久的，就像冲田总司如果不美型就完全会被人遗忘成为“体弱多病的剑客路人甲”一般，“名震江湖的刽子手”在万千少女心中的杀伤力，又怎敌得过一句“不老的美型剑客”？（呀呀呀，DIOR雪晶灵活肤焕颜霜！）

神谷薰，从开始就注定要成为花瓶的女人——尽管这个花瓶看起来也不怎么名贵。独自继承着父亲留下的剑术道场，不仅剑术极其不高明，头脑似乎也算不上灵光。就像是那句老话说的一样，“每个成功男人的背后，必定站着一个成功的女人”，从煮饭到洗衣服再到临阵杀敌，阿薰就丝毫没有表现出半点“成功”的表率，以至于当剑心在外热血拼杀了半天之后，再回到家里给大家洗内衣的时候，引来的乃是成片成群的泪眼婆娑：“那个女人有什么好！那根本就是个连用树叶隐身都不会的狸猫精啊！”（为什么我觉得有种很异样的感觉？！）

没错，胆敢把第一女主角贬为“狸猫精”这等不堪的生物的（为什么我还是觉得很异样？心理作用吗？），也只有那时刻觊觎着女主角宝座的第二女配角了。尽管身为第二女主角，但高荷惠的人气却总是要反超阿薰许多。关于这个女人的关键形容词也不少：鸦片、美艳、医生、挑逗痣……（翔武：你到底在想些什么乱七八糟的东西啊？）一出场就冲着剑心那并不温暖宽广的怀抱而去的阿惠，原本作为某猥琐眼镜男的鸦片制造人员，被无端扣上了“坏女人”的名号。之后在一顿领悟和反省之后，深刻地认识到了比起眼镜男的猥琐，剑心的美型和左之助的帅气才是更好的享乐资源（翔武：…………拜托不要把什么事情都解说得如此不堪好么？），于是毅然决定离开反派的角色阵营，顺利加入主角系——但就这么简单地从反派悔改成正派，看惯了岳不群欧阳锋慕容复绫小路的读者显然不会这么善罢甘休，于是在正式“叛变”之前，安排阿惠被眼镜男捆绑就成了众所期盼的事情——眼看着剧情就要光明正大地朝着XXXX的方向飞奔过去了，剑心拉着左之助的“及时”赶到，还是让那些不怀好意的男性观众极度失望地叹了口气：“正义的使者啊，你们就算晚来15分钟也不会有人抱怨的呀呀呀……”



相乐左之助，背上写了个“恶”字的男人，怀疑与背后写了个“天”字的豪鬼，以及背后刺了“妇女之友”的冯巩有亲戚关系。原本是赤埔队最年轻的队员，在因为目睹了最敬重的队长被斩首之后，从此心灰意冷，踏上了欲图复仇的修罗之道——这原本正气凛然的剧情也是一度糟蹋在了众多同人女不怀好意的眼神里。叛逆青年变成了失去爱侣的浪人，在遭遇到了另一个有着温暖笑容的剑客之后，其原本凶狠冰冷的心，瞬间绽放出了花朵，红色的花朵，不是牵牛……刚出场的左之助，十分嚣张地挥舞着一把比他身高还要巨大两倍的斩马刀，其挥舞起来的轻巧程度比克劳德抓着一刀两断在半空中做自由转体三周半接720度后翻还要来得扯淡。大概是考虑到日后画起打斗场面来，总是需要大量的网点去修饰那把斩马刀的缘故，精明的和月伸宏在左之助与剑心展开激战之后，就选

择了让逆刃刀直接将斩马刀砍成两半——神罗战士顿时转职，北斗神拳就此诞生。（翔武：-_-b）顺带说一句：那队长好死不死偏偏又是个美颜系，出场总共不到两话就能立刻有大批的粉丝后援团，这外表胜于一切的定律自古以来屡试不爽。

逆刃刀，顾名思义，刀刃与刀背位置颠倒的刀，由于曾经作为刽子手的剑心为了提醒自己绝不杀人，而从此将逆刃刀带在身边——还是人家坂田银时来得厚道些，真刀改成木刀，除了价格便宜许多之外，那把洞爷湖还能在必要的时候充当吃饭用的筷子……但正是因为这把逆刃刀的存在，关于这个"是复仇的欲望带你穿过了死亡山谷，还是你的忧郁打动了女人的心"的浪漫戏码，才有的主题可以继续延伸下去。（翔武：-_-# 好好的你把《夜宴》的台词搬出来做什么？）

作为新撰组的唯一幸存者，斋藤一在历史上所得到的正面评价并不多。再加上美型有冲田，勇猛有土方，阴沉有山崎，所以无论怎样的爱戴光环，也始终不会落到他斋藤的头上来。第一次出现在读者面前的斋藤一，梳着满头不到7公分长的短发，但额前的头发却以诡异的14公分的长度，构成了"他辫子长反了吧"的奇特景象。即便如此，穿着紧身警察制服（哦哦，那个时代的警察身材都如此好的么？），时常以狐狸眼的笑容示人的斋藤，却是个身藏不露的一流剑客。得意必杀"牙突"拥有从0到100的不错射程，发动速度快，命中率高，是近战的不错选择。只是这种直线冲刺的招式一旦遇上游击型的对手就毫无威胁性可言了——"来追





我呀，死相！哈哈哈哈哈……""看我捉到你不好好地欺负你！啦啦啦啦啦……""……"由此得知：基本上只要在遇到斋藤一时，改用"S"型的路线奔跑就能够安全逃生了……初期作为剑心宿命的对手，"壬生狼"和"恶即斩"（横批"我型我秀"……）的两个口号响亮得要让那些充满了幻想和期待的少女满眼放光，但随后斋藤一自己就很坦然地道出了与剑心早有渊源的事实，从幕末到明治，这男人的年龄也是大叔级的粉碎梦想，更何况这还是个有老婆的大叔——我来自地铁和人海，喂，都说了那不是你的号码牌了！

志志雄真实与濑田宗次郎之间的关系，时至今日依然是广泛活跃在同人女界的绝佳典范，尽管后来关于白和再不斩的暧昧也几乎有着照搬COPY的嫌疑，但绷带大叔与笑脸正太的故事，早已将"绷带、主人、忠诚、泪水"这些敏感的字眼融合在了一起，成为挑逗着读者神经的绝佳素材。(翔武：为什么不管是什么事情，一到你嘴里就绝对变味呢？）作为将自己一手栽培成为"武器"的"恩人"，宗次郎对于志志雄的情感的确是漫画中让人动容的篇章。然而绷带男的恐怖又怎及得上"红发十字伤疤的不老美少年剑客"来得有吸引力。在一场天剑绝刀式的较量之后，毅然抛弃了志志雄而去的宗次郎再次证明了"刀剑无情，人间有爱"的永恒真理。（翔武：-_-#）决定独自一人行走江湖去寻找真理的宗次郎，与志志雄相隔千里之外，这种

周杰伦与费玉清式的搭配模式着实给人以无穷的回味。（翔武：你到底要破坏多少经典你才甘心啊?!）

四乃森苍紫的登场，算是给予女性读者的一个真正的福音。和月伸宏的大叔控趣味，已经在之前用比女人的年龄还要神秘的男人年龄现实，粉碎了无数少女的芳心。除了一票看得吃不得的“豆汁+焦圈”组合式大叔之外，绷带男、痴汉男、镰刀男、易容男的一系列恐怖造型，差点就要令这部明明挂着“浪漫”招牌的时代剧，朝着百鬼夜行的方向发展。天生一张阴沉脸，出场以来所展现过的表情不超过三种：僵硬，很僵硬，十分僵硬。这种面孔倘若安在安慈等人身上，被主角们轮流秒杀个数十次也不觉得可惜，但偏偏身为二线准一线的超级男配角，苍紫哪怕只是嘴角抽筋微微向上勾起十五度，也会在女生间迅速爆炸出头条新闻：“他笑了!!!”所幸苍紫乃是个货真价实的有为青年，尽管因为恋童癖的暴露令他的脸上少了不少光彩，但绫波微步式的回天剑舞却给了发育中的青少年以无限的遐想：“妈妈，我想学跳舞!”“好孩子，你想学芭蕾还是国标?”“我想学回天剑舞!”“……”

比古清十郎的现身，无疑是给如今的化妆品制造商们带来了严峻的挑战。且不论剑心那30岁的年纪15岁的面容，就清十郎那25岁的面孔来看，50岁的年纪只怕会惹得一批中学女生跑回家躲在外公的怀抱里哭哭哭哭了。修练飞天御剑流不仅可以强身健体，更能够驻颜美容，看着被拖稿作者们活活熬成的20岁的年纪40岁的面容的众编辑们，一种心酸的情绪瞬间感染全身……（翔武：你，你还有脸说！）

直到整部漫画堂堂跨入尾声的时候，剑心脸上那十字刀疤的来由才真正地被交代出来——这里又牵扯出了一个灵魂人物：雪代巴。为了替天诛时代被剑心杀死的未婚夫报仇，巴故意安排机会出现在剑心的面前，并在不动声色之间与他生活在了一起——这种川岛芳子爱上了香港赌圣的大团圆式剧情，却好端端地被某个前来寻仇的杀手集团给破坏。未婚夫在剑心脸上留下了减号，巴在临死前补上一刀变成了加号——喂喂，那是人脸，不是你们的算术本好么?！当追忆篇结束，若干年后，那个眼镜分明只有眼睛1/3大小的雪代缘前来复仇的时候，这部从头到尾都在描述“剑是杀人的凶器”的漫画，终于画上了完美的句号——我当然知道用剑来削苹果是件多么费力的事情了！

尽管是部大人气的古装漫画作品，而且无论是TV动画版还是剧场版都获得了相当不错的口碑，然而属于《浪客剑心》的游戏却屈指可数。不晓得到底是厂商没能顺利地获得版权，还是出于其他什么方面的考量，直到PS2上的新作《炎上！京都轮回》正式发表，才宣告了众多明治剑客的粉丝们多年期盼的心愿，总算有了一个补偿。

而近期内在掌机上登陆的，以《浪客剑心》为改编素材的游戏，却也只有一款汇集了集英社众多招牌角色的《JUMP全明星大乱斗》了。

尽管不是属于《浪客剑心》自己的专用游戏，但是能在掌机，尤其是次世代掌机平台上见到“九头龙闪”、“天翔龙闪”的魄力画面，对于FANS来说绝对是件值得感动的事情。不仅如此，像左之助、斋藤一等人的参战，加上那些熟悉的对白和名动作，都为这款乱斗游戏增添了无比的生命力。

继PS2版的《炎上！京都轮回》发表之后，关于这部名作的新游戏计划也陆续展开了。为了弥补在掌机平台至今都没有一款原创作品的遗憾，目前制作方已经开始考虑要增添开发新项目的企划。而情节则锁定为最为哀伤也最被珍藏住感动的“追忆篇”上——或许，看着逆刃刀重出江湖的那一天已经到来不远了！

尽管在经典程度上，《浪客剑心》远远不如《七龙珠》等一系列国民级作品来得显赫，但属于剑客的浪漫传说，我们的确曾沉醉其中不能自拔。

那是一个刽子手的挽歌，也是一个守护者的新生。

我们无数次看着雪地里的红色刀疤流泪，渐渐远去的和服与刀光，早已模糊了血雨腥风的年代。

刹那飞走的是流星，飘然落下的是蝴蝶，为守护心爱的人而高举的，是剑。

这是一个不折不扣的，关于流星蝴蝶剑的传奇，从东瀛到中土，那些曾爱着的笑着的哭着的所有记忆，美好婉约，值得铭记。





解读DQ系列的十大关键字

有些玩龄的玩家应该知道，早期RPG游戏中被分为两大派系，一为勇者派，即以勇者斗恶龙为代表的正统RPG，其他与勇者派路线相左的所有RPG被统称为反勇者派。这其中，最终幻想系列有着良好的口碑，从“反勇者派的杰出代表”逐渐自成一派，即FF派，有着幻想与科技相结合的另类风格。自PS发售以后，诸多RPG厂商百家争鸣，各路RPG均各成一派，如：NAMCO的传说派、KONAMI的幻水派等等。这些RPG派系中每一派的系统、风格、战斗都有着一定的区别，笔者下面详细的为大家道来DQ系列作为勇者派的开山鼻祖而有别于其他RPG派系的独特设定。

※关键字：人物

DQ系列人设一直是由在日本拥有极高人气的鸟山明大师担任。在日本这个漫画国度里，由漫画家设计游戏人物无疑让玩家倍感亲切，加之鸟山明大师笔下的龙珠、阿拉蕾等知名漫画的影响以及2头身Q版人物的可爱风格，于是DQ系列在日本迅速普及开来，并在广大玩家口中赢得了良好的口碑。此后DQ系列的每一作都是原班人马制作，而FF系列则由天野喜孝与野村哲也两位大师轮番上阵，从这一点来讲DQ系列比FF系列风格要更为稳定，让人一看就知道这是DQ。因此DQ的玩家群比FF系列更忠实，喜欢DQ的玩家势必会将系列每一作都通关一遍，而喜欢FF系列的玩家，恐怕是以PS上的7代以后开始接触的比较多吧。

在DQ系列的实际游戏中，同伴总是跟随在主角身后，主角朝哪里走，同伴们都会跟着朝相同的方向前进。这与其他RPG游戏中同伴与主角合体，画面中只有主角一人可以操作，出现剧情时同伴才会出现的设定大相径庭。当然这只是早期的，后来RPG厂商中大多已不在乎这点细微的区别。如在国内非常具有人气的重装机兵系列人物就是DQ式的尾随状，FF系列的8代也曾采用过这种设定等等。这种设定只是于画面上给人一种厚道的感觉，像是传统RPG的样子，对系统的影响不大。

DQ系列的每一作，找到新的同伴加入时，总会响起一段经典而又熟悉的音乐，代代如此，相信这已经成了DQ的招牌，恐怕熟悉DQ的玩家都能哼出这段音乐。

※关键字：音乐

如果说画面是游戏的外表，系统是游戏的骨架，那么音乐就是游戏的灵魂。DQ系列之所以能在日本大红大紫，这其中也多少要归功于山杉弘一大师创下的那一曲曲美妙的旋律。之所以DQ系列在中国不太受欢迎，是因为中国喜欢电玩的多数都是些年轻玩家，他们在游戏之余总爱听些流行音乐，对DQ式浓重的交响乐风格自然不太感兴趣。这一点FF系列柔和的旋律在中国却能大受欢迎就是有力地证明。但是他们又可曾想到，流行音乐只不过能追逐于时尚，真正能流芳百世、名垂千古的，还要数那传世经典般的交响乐。然而山杉弘一大师正是做到了这一点，将浓重的交响乐风格穿插于游戏中，既能烘托游戏中不同的场景的气氛，又给游戏注入了灵魂，更让游戏的音乐成为一篇宏大的乐章。历史上最早的以游戏音乐为主题的交响乐演奏会就要追溯于DQ系列。因此，DQ系列能做到玩家在玩游戏中能沉迷于音乐而忘记了攻略，这一点其他所有游戏恐怕都望尘莫及吧。

虽然说DQ系列的作曲一直是由山杉弘一大师一人担任，但是在他所写下的数百首DQ各代音乐中，几乎没有重复的出现。而这些音乐能恰当地烘托每一作特殊的气氛，给人一种亲切的DQ风，让人觉得DQ每一作的音乐看似不尽相同，又好像有着一定的联系。值得一提的是DQ系列中的主题音乐，熟悉这个系列的玩家应该能对每一作片头的音乐耳熟能详，但是又有多少玩家能听出1代到8代中主旋律完全相同，而其他声部以及器乐种类等每一作细微的区别？恐怕即使是有名的音乐家，也研究不透DQ深奥的音乐内涵。

※关键字：教堂

DQ系列的每一作都有着教堂的出现，起初的一代只能解除诅咒，到了二代则可以给同伴解毒、复活等等。自从到了四代以后便成为冒险途中存储、查询下一级必备经验值的重要场所。六代和八代中的教堂还有着特殊的背景音乐，这也从侧面烘托出DQ浓重的欧洲式宗教风格。

提到教堂自然要讲到教堂的功能，自DQ2代起，玩家到教堂一般都是给同伴解毒、复活等等。在游戏初期没有习得复活魔法，若有同伴阵亡则必须到教堂才能复活，当然要支付一定的费用，费用与角色的级别成正比，角色的级别越高，复活所需的费用也就越昂贵。DQ系列中的毒属性分为两种，一种是普通的毒状态，战斗中不受任何影响，但战斗过后在除村庄以外的地图上移动时会逐渐减少HP。另一种则是剧毒状态，战斗中每回合会减少10%左右的HP，战斗过后则自动变为毒状态，即使再次战斗依然不会复原成剧毒状态，仅限定受剧毒攻击的那一次战斗而已。早期同伴没有习得解毒咒文时，必须到教堂才能解毒，但是

费用会根据游戏、地点以及角色的级别而略有差异，有的居然比商店卖的解毒草还要贵些，看来教堂里也时有宰人的现象发生。

DQ系列中并不是每一作都有解除诅咒的魔法的。如果不幸装了附加诅咒效果的装备，花高昂的治疗费不说，受诅咒的装备也会瞬间消失。因此，装备武器、防具时一定要注意，对于有些强的有些不太正常的装备最好先存个档再装。角色受诅咒以后在战斗中会有一定几率行动不能，但往往受诅咒的装备效果都非常理想，于是像给DQ2中的**サマルトリア**王子装备诅咒一套也是个不错的选择。此外，除去装备附加的强制诅咒效果，有些怪物也会诅咒攻击，效果是战斗中短回合内行动不能，像DQ5、DQ8中就有这种怪物出现，好在这种诅咒效果战斗之后自动解除，不受影响。

※关键字：咒文

在诸多RPG游戏中，魔法一直都是战斗的中坚力量。在DQ系列中，虽然没有魔法一说，但是却有着与魔法类似的咒文，念唱咒文之后同样有着各种魔法一样的效果。这里主要讲的是DQ系列的攻击魔法，而攻击魔法也就必然有着属性之分。DQ系列中的攻击魔法属性一般分为五类：火焰系（**メラ、メラミ、メラゾーマ、キラ、ベキラ、ベキラゴン**）、冰冻系（**ヒャド、ヒャダルコ、ヒャダイン、マヒャド**）、龙卷风系（**バギ、バギマ、バギクロス**）、爆炸系（**イオ、イオライオナズン**）和勇者专用的雷电系（**デイン、ライデイン、ギガデイン、ミナデイン**）。其他诸如特殊技能中的地震攻击、投掷岩石等不属于咒文种类的不列入其内。与FF系列相同属性吸收、相克属性效果加倍的原则不同，DQ系列中没有属性相克之分，只有属性相抗一说。所有魔法的攻击力都是固定的，不会随着人物等级的提升而增加威力。如**ヒャダルコ**咒文的伤害值在50左右，但是某些怪物会有着属性抗性，这其中属性抗性又分为完全抵抗和轻微抵抗两种。完全抵抗则表示该属性魔法对怪物一律无效，轻微抵抗则为伤害减轻，约为一半多一点，即使用火属性魔法打冰属性完全抵抗的怪物也不会有额外的攻击加成，这就是DQ系列中魔法攻击系统的特点。这其中龙卷风系魔法的伤害值波动较大，如**バギマ**咒文的正常伤害在35-55之间，有着20点左右的伤害出入。

讲到魔法攻击自然也要提到魔法防御。DQ系列中与其他RPG不同的是，所有角色一律没有魔法防御此项属性值。唯一一项贤德只是影响状态咒文的成功概率以及伤害咒文在波动值以内的最大效果而已，若想提升魔法防御则必须要装备来抵挡。这其中须注意装备所抵抗的魔法并不是以属性来区分的，而是以种类来区别。DQ中的属性攻击有着两种区别，如同样是火属性，却有着火焰魔法与火焰吐息两类之分，魔法有着专门的防具相抗，而吐息亦有着特定的防具来抵挡。如果装备有附加魔法抵抗的能力，那么敌人对你的咒文攻击伤害则会减轻，但是吐息系伤害值不变。一般野兽系的怪物火焰吐息、吹雪吐息的技能较多，使用**フバーハ**咒文可以抵挡40%左右的伤害，但仅有五回合限制。魔法攻击也同样可以用特定咒文来抵挡，但一般魔法要比吐息伤害要轻许多，加之装备耐魔法的也多些，所以一般来讲**フバーハ**更常用些。

※关键字：能力值

与其他RPG角色动辄上千的属性值不同，DQ系列的人物能力值则比较中规。一般能力值都在3位数，基本能力值如力量、速度等上限为255，而HP、MP上限则为999。但实际上战士有400多点的HP已经是非常少见的了，当然如果你是个练级狂将角色修到99级再狂加生命果实想达到999点HP也并非不可能。一般上来讲通关时角色的HP上限都在300-500之间。这其中还有着职业之分，法师相对战士而言HP会相对少一点。前面讲到DQ系列的魔法伤害是固定的，也就是说同样的魔法，无论是我方攻击敌人还是敌方攻击己方伤害值都是一致的（不排除魔法抵抗因素）。这不像其他RPG中我方使用XX魔法敌人损伤1000，敌方使用同样的魔法还击我方只损伤100多这样大的差距。从这一点来看，DQ比其他的RPG更正规一些。当然对方也有属性相克、武器附加魔法伤害、防具附加魔法抵抗等理由，这些姑且不论。

当然，提升能力除了升级、加能力种子以外，最重要、效果也最明显的手段就是转职。虽然转职系统早在DQ3中就有，但是真正完善做到转职系统的顶峰还要数DQ6、7。这两作中对职业的分类非常广，各种上级职业、究级职业的设定也是其他所有RPG游戏所不能媲美的。相对于其他RPG中成长一级能力值的变化而言，DQ中角色等级提升时能力值成长则较为缓慢，提升的几点HP上限和+1、+0的能力值变化对战局几乎没有任何影响，这一点DQ将RPG概念中级别高=能力强的论点推翻。要想挑战强力BOSS，特技、职业、装备这几点才是关键。如果职业和技能修的比较好，即使级别低那么几级也了无大碍，反之，级别再高，职业一塌糊涂和没有技能可用也是白搭。因此，玩家在游戏中相比注重于练级，更重要的是修炼职业。

※关键字：道具

与其他RPG不同，DQ系列中道具只分为事件道具与回复道具两种，没有什么辅助道具和攻击道具（如战斗中XX属性攻击、战斗中全员XX属性提升等等）。在DQ系列中，战斗的中坚力量是剑与魔法，道具只能作为少量的回复（初期药草之类还能派上用场，到了后期药草的回复量已经不够怪物打的）等等。需要说到的是，在DQ系列中道具是一向珍贵的，就拿世界树之叶来说，简单的一个复活+HP全回复（FC早期好像只能复活HP变为1），在其他RPG游戏中可是随处可买到的家常便药，战斗中角色死了又活，等于是用复活药把BOSS砸死的。而在DQ系列中世界树之叶在整个游戏中只能得到那么仅有的几片，且商店无售（特殊剧情安排除外），在DQ2和DQ4中，游戏还严格限制

玩家只能携带1片世界树之叶，好在用完之后还可以免费再取。所以DQ的战斗相对难度比较大，一旦有同伴战死，战局将会非常不利，（世界树之叶数量之少首先排除）早期使用**サオラル**那半分复活概率几乎不能值得信任，RP差时一连几十次都复活不成功，后期习得的**サオリク**虽然能一定复活成功，但又要耗费大量的MP。而在DQ系列中回复MP用的魔法圣水同样是稀有道具，商店无售姑且不说，每次也只能回复20点MP左右（只有DQ6中回复量略多，有40点以上）。这一点与其他RPG中MP用完了就加的原则正好相反，因而在DQ中随处可见的旅店也是为了回复MP所用。玩惯DQ的玩家在荒郊野外见到一家旅店，激动、而又庆幸MP有着落之时，多少已经做好被宰昂贵住宿费的心理准备了吧。

除去一般道具以外，DQ系列中，某些特定的装备在战斗中也是可以作为道具来使用的，这一点是其他RPG系列中所没有的。像各种魔法杖之类的装备在战斗中使用可以不费任何MP的情况下使出各种魔法，力量之盾可以回复大量HP等等。因此只要在说明栏中看到可以在战斗中作为道具使用的字样时，就多试试吧，也许会有意外的惊喜。其他的装备有的即使不在战斗中，在移动中同样可以作为道具来使用，比如历代的祈祷戒指可以恢复少量MP，但一定次数之后会损坏，DQ7中的风之帽可以无限次作为基梅拉之翼传送用，当然可以省去每次用**ルーラ**时耗费的1点MP值……

当然战斗中使用的贵重道具也不少：如4、6、7代中出现的时之沙，可以令时间倒流回到战斗最初状态的重要宝物，一旦战斗陷于不利，在勇者拖棺材收尸之前还是赶快使用时之沙吧；而8代中的不可思议之手鼓可谓将道具的功能发挥到极限——全员攻击力提升，而且可以无限次反复使用；其他的如7代的命之石可以抵抗一次即死咒文等等。总之，合理使用道具也是每一个DQ玩家的必修课。

此外还有着拉之镜这样DQ中知名的事件道具。说到这个可以照射一切事物真实一面的拉之镜最早出现的DQ2，DQ2中的最后一名同伴蒙布尔克公主就是被魔王施咒变成了小狗的姿态，需要拉之镜才能复原。接着拉之镜在DQ5中用于鉴别莱茵哈特的真假皇太后，DQ6中用于破解魔王姆多的幻术，而在DQ7中拉之镜隐藏在最终BOSS迷宫中作为神秘道具出现，最后DQ8拉之镜用于打破德尔马凯斯的暗之结界。拉之镜俨然已经成为DQ系列的代名词了。

※关键字：交通工具

与其他RPG中完成一个任务之后到下一个地图，接下一个任务的宗旨不同，DQ系列中对玩家的自由度是比较开放的，基本上不会强制限制角色的行动自由，地图上可以随处的行走。但是这些看似自由的大地图，实际上有着开发商设计的种种障碍，逼着玩家去完成某个任务，得到交通工具之后才能到达更广阔的场所。

首先，主角出发的大陆一般都有着密道或关卡可以连接到另外一块大陆，在这两块大陆上冒险完毕之后一般可以得到马车，并能找到不少同伴，接着原先驻守在XX地的兵士会让路或者玩家得到XX钥匙打开了某处的传送门到达另外一块大陆去冒险。在新大陆上冒险完毕之后船只应该入手了，接着广阔的海洋便能自由行驶了。但是海上必然会有浅滩、礁石、水门等限制船只的自由，接着马上又要去寻找魔法飞毯来飞跃这些障碍。完成了XX任务，得到传说中的魔法飞毯之后，整个地图也就探索的差不多了。接着，最终交通工具就要登场，历代以不死鸟、热气球、神龙、天马、飞行石等不同形式出现，可以飞到地图上任意场所，直到大魔王城。这就是DQ系列一贯的路线，当然，因各代剧本而异，但大体上一致相同。系列中将交通工具体现得最完善的要数DQ6，马车、船只、魔法飞毯之外还有着移动岛、飞空床、人鱼竖琴（效果等同于潜水艇）等系列中仅有的交通工具登场，将DQ中的交通工具系统发挥到极限。

当然，这其中盗贼钥匙、魔法钥匙、最终钥匙的设定将玩家的冒险旅途又分为若干部分，与交通工具如出一辙。早期获得的盗贼钥匙肯定是剧情必须，而中期的魔法钥匙和后期的最终钥匙则将玩家探索的积极性提到一个顶峰。在冒险旅途的某处看到被钥匙锁住的房门或宝箱，玩家就要多多留意了，以后得到钥匙之后首先要把这些以前遗漏的道具如数入手。当然也许玩家冒险久了，以前落下的宝箱也已经忘得差不多了，以至于最后决战魔王之前，看看行囊里少了几枚小徽章、少了几件好装备等事情也时有发生。相比其他RPG游戏中完成任务+分支任务的套路很难做到像DQ这样完美的系统，传统RPG的魅力也正在于此。

※关键字：金属王

DQ系列中最强的金属王装备，也是每一位玩家梦寐以求的宝物，且不论将这一套如数收齐，但是得到一两件战斗都会轻松不少。那攻击力顶级命中率绝高的金属王之剑、那抵抗一切状态咒文的金属王之盔、那大幅抵抗魔法和息系攻击的金属王之盾和那拥有最强防御力的金属王之铠，这一套装备绝对能让勇者攻守兼备、固若金汤。但是想把这一套装备全部入手何其之难，按照DQ的惯例，其中必有一件在徽章王手里，想得到的话，就要老老实实的翻箱倒柜收集小徽章吧；其中也必有一件在最豪华的赌场里，想要的话就攒钱买筹码赌上一个下午吧；其中又或许有一件在隐藏迷宫里，打倒一遍大魔王再说吧，或许还有一件隐藏在世界的某个角落，某个洞窟的宝箱，某个BOSS手里还是在某个隐藏的商店？总之，每一作的DQ想把这一套装备收齐都是一项艰难的任务，而在DQ8中出现炼金壶之后，想必还会有一件被折成几块，分散在世界各地，需要玩家令它重现光芒也说不定。

差点忘了，讲到金属王，哪能不提到系列中著名的金属史莱姆怪物呢？这个升级致富的好伙伴，恐怕每一个DQ玩家见到之后都有一股莫名的亲切感。但是，千万别小看了此怪物的能力，防御力高，速度

快，抵抗一切咒文、特技攻击，而且极好逃跑，想要打倒他们，运气、战术都很重要。首先速度是关键，对付金属系史莱姆要做到一回合干掉他们的心理准备。一般第一回合对方肯定先制行动，但是让我方速度最快的一员装备上加速度的戒指，（有速度翻倍的星降手环再好不过）这样就有一定几率抢先于对方行动，然后再使用**ピオリム**咒文提升全员的速度。接下来其他角色都有机会优先行动了，角色们各显神通吧，有金属斩的使用金属斩，有魔神斩的祈祷命中吧，其它诸如两连斩舍身攻击等特技也能起点作用，实在不行就拼普通攻击也有会心一击的可能性，但是千万不要装备攻击复数敌人的回旋镖或鞭系武器，这类武器对付金属系怪物时只有一定概率对最左边的敌人造成1点伤害，其他怪物一律MISS，而且必杀概率为0。一般只要RP不算太低对方第一回合不会一定逃跑，两轮速度加上来全员应该都优先对方行动了，上去群殴吧，打死一只可就发家致富了。

一般来讲初期的金属史莱姆一个给1000经验，（有几作给1350点）HP值为3-6；中期的破碎金属给10500，HP为5-8；到了后期的金属王给30010点经验，HP为10-12点。当然DQ7中的白金史莱姆王HP无法计算，基本上不出会心一击砍不死它。

※关键字：战斗

DQ系列的另一大特色，就是1代至7代中那独特的主观战斗视角。说到这个主观战斗视角，一直以来是DQ系列引以为傲的独特风格，在战斗中只能看见敌方角色，而我方角色的状态只以两列数值来显示出残余的HP和MP以及当前的级别和异常状态与否。早期的DQ系列中怪物还没有攻击动作，只有一张简单的图片显示出怪物的种类，而战斗的主要过程就在于攻击时的效果音、受创时视窗的轻微晃动以及详细的文字信息来体现出来。这样的战斗系统一直保留到SFC版的DQ5，5代以后我方攻击敌方角色可以有简单的打杀效果显示出来，武器攻击会有不同的砍杀光线，使用魔法也有着华丽的演示效果。而到了同是超任平台的DQ6怪物终于有了攻击动作，玩家可以直观的了解怪物使出的攻击招数。之后PS平台的DQ7在战斗中首次加入的部分特技、魔法视角转移的效果。在以上作品中我方角色一直都不能显示在玩家面前，玩家也就越想揭开主角攻击动作这层神秘的面纱。直到PS2上DQ8的来临，系列中主角才能在战斗中显示出来，玩家们终于可以看见我方角色战斗时的雄姿。

除去战斗画面这一大特色以外，系列中独特的AI战斗系统也是系列的一大招牌。AI战斗系统是指玩家在给同伴下达不同的战斗指示的前提下，AI自行判断角色的下一步行动的战斗系统。该系统的优点很明显，战斗几乎全权委托给电脑，玩家只是起到宏观指控的作用，操作上非常轻松，缺点就是不能让玩家准确地指派每名角色的行动，AI过多浪费MP值等情况也时有发生。好在AI战斗系统中有一项“听我命令”的选项，下达此指令所有角色便会由玩家自己操作，因此是否依赖于AI战斗系统全凭玩家喜好而定。

此外，战斗中的各种效果音也是系列的一大特色。我方攻击和敌方攻击均有着不同的效果音，回避以及会心一击、怪物逃跑或者使用咒文等各种效果音穿插在战斗中，给玩家们一种亲切的感觉，一点也没有战斗的危机感。这一点弥补了DQ单调古板的战斗画面以及并不算太新颖的战斗系统，形成一种纯正的DQ风。

※关键字：剧情

最后不得不提到所有RPG必备的精华——剧情。DQ的剧情像是一部史诗，一代一代的传承下去，真正让玩家理解到续作就是指接续前一作剧情发展的新作。纵观整个DQ系列，剧情基本上分为三部分。首先是1代至3代的罗特三部曲，主要讲述勇者罗特及其后人的故事，剧情跌荡起伏，衔接紧密，在玩家中评价极高。之后的4代至6代讲述的是天空三部曲，虽然每一作都是独立的故事，但其中心都是围绕毁灭的天空之城和分散在世界各地的天空装备而发展的。最后的7代和8代讲述的又是各自独立的故事，7代主要是讲述了主角通过拼凑石板而将世界恢复原貌的庞大冒险史，8代则是因公主受诅咒而击倒魔王令公主复原的老套剧情。从以上可以看出DQ系列每一作的剧情并不是完全独立的，这一点与其他RPG中续作就是借由前作的名气而推出全新作品的原则大不相同。玩家在DQ中可以感觉到时代的脚步以及剧情的前因后果，而在其他RPG游戏中很难将游戏与历史挂上钩，只有《恶魔城》系列等动作游戏才能将时代与游戏很好的融合在一起。这一点尤其在最初的罗特三部曲中表现得最为强烈。因此，喜欢DQ系列的玩家玩过一作就会联想到前作并更加期待下一作，玩家群比较稳定，而其他RPG系列恐怕只能过度依赖于媒体的宣传以及系统、画面上的改进来吸引玩家的目光了。虽然这样看来DQ系列有着吃老本之嫌，但是游戏能做成DQ这样的并能获得巨大成功的在业界也并不多见。这一点不得不令其他厂商折服，纵然有着许多二线厂商模仿DQ系列去制作游戏，但是日本人就是认准DQ，不买其他厂商的帐，难怪DQ系列被誉为日本国民RPG游戏。

其实在DQ系列中还有着种种独特的系统设定，笔者在这里只列举以上十点颇具代表性的特色。其实在国内精通DQ系列的达人也是挺多的，他们大多都是精通于日语并有着深厚的游戏阅历。而在一般的玩家想接触这个在日本大红大紫的系列也因语言的障碍及那满屏的日文假名而不得不放弃。DQ系列的精髓就在于那NPC的每一句台词和深奥的剧情上，因为DQ系列那庞大的汉化量也给国内的汉化小组带来困难。而DQ这个系列的特色就在于那些日文假名上，即使翻译成了中文，也已经失去了游戏的独特魅力。笔者不怪国人不喜欢DQ这个系列，只恨DQ这样的好游戏为什么没生在中国。有时候笔者也时常感叹，国内的那些汉化小组、烧录厂商、破解达人们如果能不再研究别人的东西，把心思花在开发出一款属于我们自己的游戏上，早日创造出一款属于我们中国人自己的DQ，那该多好！

文/王宇



GBA SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2006年9月16日			
2006年10月1日	Scurge: Hive	Orbital	ACT
2006年10月12日	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年11月30日	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT



截止统计时间：2006年9月16日			
2006年9月21日	赏金猎犬	BANDAINAMCO	ARPG
2006年9月21日	拳击手之路2	ERTAIN	SPG
2006年9月25日	NBA LIVE 2007	EA	SPG
2006年9月28日	英雄传说 空之轨迹FC	FALCOM	RPG
2006年9月28日	迷宫创造者 编年史	TAITO	RPG
2006年9月28日	FISH EYES	MMV	STG
2006年10月5日	高达 激斗	BANDAINAMCO	ACT
2006年10月12日	能量宝石P	CAPCOM	ACT
2006年10月17日	横行霸道 罪恶都市故事	ROCKSTAR	ACT
2006年10月19日	天地之门2 武双传	SCE	RPG
2006年10月23日	荣誉勋章 英雄	EZ	FPS
2006年10月26日	忍道 焰	ACQUIR	ACT
2006年10月26日	皇牌空战X	BANDAINAMCO	STG
2006年10月31日	杀戮地带	SCE	ACT
2006年11月7日	海豹突击队2	SCE	ACT
2006年11月30日	魔界战记	日本一SOFTWARE	SRPG
2006年冬	世界传说 光辉神化	BANDAINAMCO	RPG
2006年冬	圣女贞德	SCE	SRPG
2006年	狂野历险XF	SCE	RPG
2006年	索尼克 竞争者	SEGA	ACT
2006年	约束之地	STING	RPG
2006年	合金装备 索利德 OPS	KONAMI	ACT
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	胜利十一人10	KONAMI	SPG
2006年	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG
2006年	合金弹头合集	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	数码武装 传染	KONAMI	FPS
2006年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间 2006年9月16日

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年9月21日	银魂 万事屋大骚动	BANDAINAMCO	AVG
2006年9月21日	幽游白书 暗黑武术会篇	TAKARATOMY	RPG
2006年9月28日	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	RPG
2006年9月28日	雀 三国无双	KOEI	TAB
2006年10月3日	FIFA2007	EA	SPG
2006年10月5日	滚滚变色龙	STAR FISH	PUZ
2006年10月19日	激斗！自制机器人DS	任天堂	ARPG
2006年10月26日	暴风传说	BANDAINAMCO	RPG
2006年10月26日	逆转裁判2	CAPCOM	AVG
2006年10月26日	淘金者DS	HUDSON	ACT
2006年10月	世界树的迷宫	ATLUS	RPG
2006年11月2日	胜利十一人DS	KONAMI	SPG
2006年11月16日	恶魔城 遗迹的肖像	KONAMI	ACT
2006年11月23日	JUMP究极明星大乱斗	任天堂	ACT
2006年11月30日	游戏王 灵魂召唤师	KONAMI	TAB
2006年11月30日	我们的太阳DS 月光骑士	KONAMI	ARPG
2006年12月14日	不可思议的迷宫 风来的西林DS	SEGA	ARPG
2006年12月28日	勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER	SQUARE ENIX	RPG
2006年12月	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2006年秋	河川垂钓DS	MMV	SPG
2006年冬	流星的洛克人	CAPCOM	未定
2006年冬	死神DS 2nd	SEGA	FTG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	沥青都市2	GAMELOFT	RAC
2006年	陆行鸟与魔法画册	SQUARE ENIX	RPG
2006年	星之卡比DS	任天堂	ACT
2006年	耀西岛2	任天堂	ACT
2006年	马里奥VS大金刚2	任天堂	ACT
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
2006年	火影忍者 格斗列传	TAKARA TOMY	FTG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2007年1月25日	三国志大战DS	SEGA	SLG
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
未定	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
未定	神奇世界	SQUARE ENIX	RPG
未定	FF12 亡灵之翼	SQUARE ENIX	RPG
未定	LOST IN BLUE2	KONAMI	RPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG
未定	圣剑传说 玛娜英雄	SQUARE ENIX	RTS

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

这个秋天看来不忧郁不成了，凉宫春日当前任你如何抵御也要拜倒脚下，两款腕表绝对华丽必收。另两款柯南周边也颇具特色，有趣实用且侦探味十足，不过记得不要乱用啊！蔷薇少女和FATE的人气角色作为钥匙环也相当可爱，适合与朋友一起分享。而红色的高达、圣魔钱包则够酷够张扬，禁不住要拿出来炫耀！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

每张汇单邮费一律10元!



新款上市

¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

最个性的时计！对准白色、黑色或者纯色墙壁、平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。

¥39 编号:7254

柯南秘密侦探笔

保密必备道具！双笔头，一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。(切务对人眼直射或用于其他非正常用途)



新款上市

¥25 编号:7276

圣魔之血钱包

品质、尺寸和款式与吉翁钱包相同，仿皮质地，做工细致手感柔软。正面为圣魔之血代表性标志，两侧为十字架图案，华丽的血般鲜红色与主题呼应贴切。



¥25 编号:7265

高达吉翁公国钱包

正红色三折钱包，绘有醒目的吉翁公国军标志，黑白红三色的搭配格外乍眼，打开尺寸约为25CM*10.5CM，怀着热血吉翁的骄傲，怎可不配备一个！？



¥25 编号:7232

蔷薇少女TRAUMEND钥匙环六件套

哥德式罗莉的代表典范，水银灯、翠星石、苍星石、稚莓、金丝雀、真红共六位各具韵味的女主角华丽登场，变身小钥匙坠随身陪伴，樱田纯也要羡慕你。

新款上市

¥19 编号:7243

Fate/stay night钥匙环五件套

精选RIDER、赛芭、樱、伊莉亚、凛五位人气女性角色，Q版形象格外可爱令Fate的冲击力倍增，由他们来点缀你的书包、钥匙，生活每天都多一点华丽

凉宫春日的忧郁腕表B款

黑色表带，超大的表盘和表带图案与A款相同，表盘图案则是经典的凉宫春日大头鬼脸，形象更加搞笑可爱，让你忍不住一天多看几次时间。



¥36 编号:7221

新款上市

¥36 编号:7210

凉宫春日的忧郁腕表A款

红色宽表带，绘有白黑两色的凉宫春日LOGO、名字和SOS团长字样。表盘图案也为红色系，活力十足的凉宫春日摆出POSE，告诉你目前的准确时刻。



¥36 编号:7131

名侦探柯南10周年纪念手表

●《名侦探柯南》TV版和剧场版动画播映10周年推出的纪念腕表"黄金的时刻"，金属表带，表盘外观和内部机芯的质量都相当不俗。



¥26 编号:7209

凉宫春日的忧郁精致钱包

●凉宫春日团长钱包！黑色柔软质地，两面分别印有作品logo和Q版团长图案，三折打开后尺寸为24*11CM，有拉锁内袋。



¥25 编号:7175

哆啦A梦毛绒玩偶

●看了就想抱一把的超卡哇咿哆啦A梦毛绒玩偶！高约19cm左右，铃铛、口袋和尾巴所有细节均真实还原。

哆啦A梦回力车巴士车



¥29 编号:7197

●真实还原的迷你原巴士车，同样也是回力设计。长长的车厢、凸起的巴士顶棚、车上的哆啦A梦图案都令人觉得亲切万分。同样附带小哆啦A梦玩偶一个。

哆啦A梦回力车救护车

¥29 编号:7186



●车身上印有哆啦A梦图案的白色小救护车，回力传动可实际奔驰！不仅车灯、车内座椅等一应俱全，车门还可以滑动打开，附带小玩偶一个


So COOL
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
徐若瑄 VIVIAN
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZ
2006 OCT
10
推广价:15元
SoCool
本月特大选题
潮流品牌秋冬精品刊内别册
Levi's、Texwood、G-STAR、
JASONWOOD、AVIA、adidas、
DADA、Karl Kani、triple five、
tough、anyhow、Provider.etc
最新季当红商品目不
暇接大聚集
周年庆典带您把控疯狂男孩风 [颓废] [乡村] [摇滚] [军装] 四大风格
CRAZY BOY
Part1_WILD POWER 颠覆华丽风，抢搭本季绝对抢眼的狂热装扮
Part2_7 DAY LIFE 四大风格之店员一周穿，时尚示范野男孩风
时尚野男孩
HAPPY COO1YEAR
搜酷周岁问好 京沪街牌潮店庆贺登场
家潮流详情＋各店精品提前偷窥
全国上市热买中!!


NINTENDO DS
口袋妖怪 钻石珍珠
最速完全攻略本
十月上旬
火速上市
ポケットモンスター Pokémon ダイヤモンド
ポケットモンスター Pokémon パール
致胜法宝完全收录
操作彻底指导/新增系统详解/剧情流程攻略
攻关释疑解答/新作百题问答/完全战术研究
对战策略分析/完整剧情小说/一手精灵资料
特别附送
神兽特别大海报
口袋迷精选音乐碟
超值定价
14.8元
口袋迷精
选音乐集
火热邮购中
邮购请注明“口袋攻略”邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 64472180 邮资免取
神兽特别
大海报
口袋精选音乐碟
赠